

**ARTE CONCEPTUAL DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ANIMACIÓN
3D EN EL CONTEXTO PRECOLOMBINO Y VAMPÍRICO**

DIEGO FERNANDO RAMÍREZ MUÑOZ

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL,
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2007**

**ARTE CONCEPTUAL DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ANIMACIÓN
3D EN EL CONTEXTO PRECOLOMBINO Y VAMPÍRICO**

DIEGO FERNANDO RAMÍREZ MUÑOZ

**Trabajo de Grado para optar al título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director
DIEGO FERNANDO ZÚÑIGA
Diseñador Gráfico**

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL,
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2007**

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

JAIME LÓPEZ OSORNO

Jurado

RICARDO CASTRO

Jurado

Santiago de Cali, 06 de Agosto de 2007

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	9
INTRODUCCIÓN	10
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1. PLANTEAMIENTO	11
1.2. FORMULACIÓN	12
1.3. SISTEMATIZACIÓN	12
1.4. OBJETIVOS	13
1.4.1. Objetivo general	13
1.4.2. Objetivos específicos	13
1.5. JUSTIFICACIÓN	14
2. MARCOS DE REFERENCIA	16
2.1. MARCO TEÓRICO	16
2.1.1. Determinantes cinematográficos	17
2.1.2. Determinantes culturales	37
2.1.3. Determinantes de Diseño	55
2.1.4. Determinantes de Diseño Conceptual	58
2.2. MARCO CONCEPTUAL	61
2.3. MARCO CONTEXTUAL	67
3. METODOLOGÍA	68

3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO	68
3.2. INSTRUMENTOS	68
3.2.1. Fuentes primarias	68
3.2.2. Fuentes secundarias	73
3.3. ENFOQUE METODOLÓGICO	77
3.3.1. Esquema Enfoque Metodológico	77
4. CONCLUSIONES	204
BIBLIOGRAFÍA	205
ANEXOS	207

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Áreas y Etnias de Colombia, para definir a los personajes.	87
Tabla 2. Referentes para la creación de los vampiros.	89
Tabla 3. Contexto ambiental de Fronchí.	99
Tabla 4 Características fisiológicas de Fronchí (Cara).	103
Tabla 5. Características fisiológicas de Fronchí (Cuerpo).	104
Tabla 6. Relación de Fronchí con los otros Chibchas.	106
Tabla 7. Relación de Fronchí con los Vampiros.	107
Tabla 8. Contexto ambiental del Taita Tachiajoré.	112
Tabla 9. Características fisiológicas del Taita Tachiajoré (Cara).	114
Tabla 10. Características fisiológicas del Taita Tachiajoré (Cuerpo).	115
Tabla 11. Relación del Taita Tachiajoré con los otros chibchas.	116
Tabla 12. Relación del Taita Tachiajoré con los Vampiros	118
Tabla 13. Relación de Imamá el jaguar con los otros Chibchas.	122
Tabla 14. Relación de Imamá, el Jaguar con los Vampiros.	123
Tabla 15. Contexto ambiental del Cacique Hunzaúa.	126
Tabla 16. Contexto ambiental de El Caraúta I lama.	131
Tabla 17. Características fisiológicas de El Caraúta I lama (Cara).	133
Tabla 18. Características fisiológicas de El Caraúta I lama (Cuerpo).	134
Tabla 19. Relación de El Caraúta I lama con los otros Chibchas.	134
Tabla 20. Relación de El Caraúta I lama con los Vampiros.	135
Tabla 21. Contexto ambiental de Natagaima.	139
Tabla 22. Relación de Natagaima con los otros Chibchas.	141
Tabla 23. Relación de Natagaima con los Vampiros.	142
Tabla 24. Contexto ambiental de Chía.	146
Tabla 25. Características fisiológicas de Chía (Cara).	148
Tabla 26. Características fisiológicas de Chía (Cuerpo).	148
Tabla 27. Relación de Chía con los otros Chibchas.	149
Tabla 28. Relación de Chía con los Vampiros.	150
Tabla 29. Contexto ambiental de Gaira.	153
Tabla 30. Características fisiológicas de Gaira (Cara).	156
Tabla 31. Características fisiológicas de Gaira (Cuerpo).	157
Tabla 32. Contexto ambiental de Negüiti.	159
Tabla 33. Características fisiológicas de Negüiti (Cara).	161
Tabla 34. Características fisiológicas de Negüiti (Cuerpo).	162
Tabla 35. Contexto ambiental de Zaleska.	170
Tabla 36. Características fisiológicas de Zaleska (Cara).	172
Tabla 37. Características fisiológicas de Zaleska (Cuerpo).	172
Tabla 38. Relación de la Condesa Zaleska con los Chibchas.	173
Tabla 39. Relación de la Condesa Zaleska con los Vampiros.	174

Tabla 40. Contexto ambiental de Peyú.	180
Tabla 41. Características fisiológicas de Erzsebeth (Cara).	187
Tabla 42. Características fisiológicas de Erzsebeth (Cuerpo).	187
Tabla 43. Contexto ambiental de Tachí.	192
Tabla 44. Características fisiológicas de Tachí (Cara).	194
Tabla 45. Características fisiológicas de Tachí (Cuerpo).	195
Tabla 46. Relación de Tachí con los otros Chibchas.	195
Tabla 47. Relación de Tachí con los Vampiros.	197
Tabla 48. Construcción argumental de Lugares y Paisajes.	199

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Esquema Enfoque Metodológico	207
Anexo B. Indagación / Proceso De Producción De Una Película	208
Anexo C. Construcción Dramática De La Historia	209
Anexo D. Producción De Película De Animación 3D	210
Anexo E. Esquema Actancial	211
Anexo F. Esquema Actancial “Sangre De Oro”	212
Anexo G. Esquema Conceptual “Sangre De Oro”	213
Anexo H. Metodología Para La Creación De Personajes	214
Anexo I. Construcción Tipología Personajes	215
Anexo J. Grupos Étnicos De Colombia	216
Anexo K. Síntesis/Mitos, Leyendas Y Hechos Históricos	217
Anexo L. Síntesis/Estilo De Ilustración	218

RESÚMEN

El Arte Conceptual de una Producción Audiovisual de Animación 3D en el Contexto Precolombino y Vampírico, es la presentación de un documento visual que toma como herramienta la Ilustración, área del Diseño Gráfico, para resolver un problema específico relacionado con tres factores: la ausencia de propuestas cinematográficas de animación 3D en Colombia, la deficiencia en los procesos de algunas de las que se han realizado y la falta de interés en el rescate de los valores autóctonos locales, por medio de la resolución teórica y práctica (documento visual donde se presenta el desarrollo sistemático y detallado de los dibujos e ilustraciones) de los interrogantes de la formulación y la sistematización del proyecto, los cuales parten del planteamiento del problema mencionado.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto muestra de manera detallada el aporte del Diseño Gráfico mediante una aplicación del área de la ilustración a un medio masivo de comunicación como es el Cine, específicamente en el área de Dirección de Arte.

Dicha aplicación emplea como herramienta o puente de trabajo el área del Diseño Conceptual. Un saber poco explorado en Colombia, pero aprovechado masivamente en países donde el séptimo arte ha alcanzado elevados niveles tecnológicos y estéticos, especialmente en los géneros cinematográficos que requieren de la creación de universos irreales o con alto grado de abstracción.

El Diseño Conceptual o *Concept Design*, es una herramienta encaminada a resolver problemas gráficos de orden ilustrativo en proyectos relacionados con la creación de entornos visuales fantásticos o de ciencia ficción; enfocados hacia la industria cinematográfica, los juegos de video, la televisión u otros medios visuales de comunicación masiva que requieran de dicha herramienta.

Más que tratarse de un área específica del Diseño Gráfico, como la ilustración, el Diseño Tipográfico, el Diseño de Identidad Visual Corporativa, el Diseño Publicitario, etc., se trata de un saber de las artes visuales independiente con sus propios elementos y mecanismos. Por lo tanto este trabajo, no pretende adueñarse de su estructura constitutiva ni abarcar toda su área de acción para presentar un producto, sino tomar algunos de sus componentes básicos con el fin de emplearlos como herramientas de investigación hacia la consecución de un documento visual ajustado al área del Diseño Gráfico, utilizando como herramienta fundamental los recursos de la Ilustración, y servir como soporte y punto de partida para la realización de un proyecto cinematográfico.

Desde el punto de vista conceptual, se toma como eje central las culturas prehispánicas que se desarrollaron en el territorio de lo que es hoy Colombia, para aplicar como punto de referencia, su estética y morfología y así presentar un documento gráfico enriquecido argumentalmente con los elementos del legado cultural que dejaron estas comunidades por medio de los mitos y leyendas a través de la tradición oral, valorada actualmente como incalculable riqueza intelectual. Se presenta su adaptación a un entorno futurista complementado con mitos extranjeros como los vampiros, con la intención de hacer una denuncia “histórica” retomando un hecho real como fue el Descubrimiento de América.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO

Debido a la subvaloración del área del Diseño Conceptual como una disciplina autónoma del proceso de producción de un proyecto audiovisual o interactivo, se ha detectado en el ámbito del entretenimiento en Colombia, un bajo nivel estético y conceptual, hallando como resultado efectos insatisfactorios en algunos de los productos audiovisuales.

Ello se debe a la falta de implantación de procesos previos y mecanismos de formación específica, dedicados a la investigación y conceptualización durante la creación de los componentes visuales que comprenden el desarrollo de personajes y universos diegéticos en el transcurso del desarrollo y preproducción de un audiovisual.

Esto ha acarreado la proliferación de productos animados e interactivos que se realizan sin previos procesos de investigación, llevando a investigadores, estudiantes y profesionales en esta área a ofrecer productos deficientes en cuanto a contenido y mensaje, es decir, que muchos de los productos animados que se realizan por la mera exploración y explotación de los instrumentos de software solo se exhiben en función de la herramienta, excluyendo factores tan importantes como la previa investigación y conceptualización.

Esto disminuye la calidad de los productos que se muestran en el entorno local y cierra las puertas a las posibilidades competitivas a nivel internacional.

Otro factor importante que se relaciona con la carencia de valoración del Diseño Conceptual como saber, es la falta de propuestas de largometrajes animados, limitando su improvisada y “artesanal” utilización a medios como la publicidad. No se pretende decir con esto que lo publicitario sea menos importante en la cultura, lo que se quiere decir, es que la falta de propuestas de filmes animados llevan a la ausencia lógica del desarrollo de la industria del cine de éste género, y esta ausencia impide la creación de programas e implantación de mecanismos de Diseño Conceptual, lanzando al mercado cinematográfico de animación a un círculo vicioso que impide su avance.

El problema de investigación de este proyecto, plantea la iniciativa de presentar una metodología que ofrezca posibilidades concretas de visualización de los elementos utilizados en el proceso de creación conceptual de las producciones cinematográficas más exitosas.

Como base de representación de la propuesta cinematográfica animada presentada en este trabajo, se expone una historia cuyo contenido exalta valores culturales locales mezclándolos con otras culturas. Se toma como caso específico el legado prehispánico de las culturas que habitaron lo que hoy es el territorio de Colombia e incluyendo la mitología vampírica, es decir, se funden en una misma historia bases mitológicas europeas y locales.

1.2. FORMULACIÓN

¿Cuáles son los determinantes teóricos y prácticos del Arte Conceptual para un largometraje animado que toma como argumento narrativo el legado prehispánico de las culturas que habitaron lo que hoy es el territorio de Colombia, incluyendo la mitología vampírica?

1.3. SISTEMATIZACIÓN

- ¿Cuál es el propósito de crear un documento visual como el Libro de Diseño Conceptual para la producción de un largometraje animado?
- ¿Cuáles son las características o normas técnicas que deben ser tenidas en cuenta para la ejecución y presentación del Libro de Diseño Conceptual de una historia?
- ¿A qué público va dirigido?
- ¿Cuáles deben ser las fuentes de información necesarias e idóneas para la conceptualización visual de una historia?
- ¿Cuáles son las fuentes de información necesarias e idóneas para la conceptualización visual de una historia cuyo contenido exalta los valores culturales locales, tomando específicamente el legado prehispánico de las culturas que habitaron lo que hoy es el territorio Colombiano?
- ¿A partir de qué documentos escritos se inicia la traducción de texto a imágenes?
- ¿Cuáles deben ser los pasos a seguir en la translación de la construcción argumental de un personaje a imágenes?
- ¿Cuáles deben ser los pasos a seguir en la translación de la construcción argumental de un lugar o paisaje a imágenes?

- ¿Qué mecanismos se emplean en la adaptación de las formas precolombinas a elementos del entorno?
- ¿Qué mecanismos se emplean en la adaptación de la mixtura entre dos recursos argumentales diferentes como el precolombino y el vampírico?
- ¿A qué áreas o disciplinas del conocimiento científico se acude para hacer dicha adaptación?
- ¿Cuál es el objetivo del proyecto? ¿Qué se pretende mostrar a través de la elaboración de un Libro de Diseño Conceptual?

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general. Contribuir en el desarrollo e implementación de mecanismos encaminados a enriquecer académicamente el área del Diseño Conceptual como herramienta del Diseño Gráfico en el ámbito del entretenimiento por medio del Arte Conceptual de la narración "Sangre de Oro", el cual, parte de la idea ya desarrollada (Sinopsis y Argumento), y plantearlo como paso inicial para la realización de un largometraje animado.

Por medio de los resultados obtenidos en el producto final del presente trabajo, se deja planteado el proyecto de la realización cinematográfica de la historia que se toma como base.

1.4.2. Objetivos específicos

- Indagar sobre otras publicaciones referentes a "Diseño Conceptual" o "Arte Conceptual" o libros de bocetos e ilustración de personajes, de producciones ya sea impresas (cómic), en televisión, cine, u otros formatos realizadas hasta el momento.
- Indagar acerca de los estándares o requerimientos técnicos del libro de bocetos de una historia.
- Definir el formato, material, herramientas, factores de diseño, técnicas de ilustración y demás elementos necesarios para el desarrollo presentación e implementación del proyecto.
- Indagar sobre los recursos estéticos autóctonos de la morfología del diseño precolombino.

- Indagar sobre los mitos más sobresalientes de las culturas prehispánicas que habitaron el territorio que hoy abarca la república de Colombia.
- Incluir elementos externos a la cultura autóctona local (vampiros) para fusionarlos y contar así una historia con otros matices interculturales. Indagando sobre los mitos de culturas externas, específicamente sobre las tradiciones mítico-religiosas europeas.
- Definir tipologías estéticas de fusión para caracterizar los personajes y ambientes.
- Definir situaciones y tramas argumentales de la historia.
- Investigar sobre los determinantes cinematográficos para hallar el punto del proceso de la producción de un filme donde se requiera la implantación del Arte Conceptual.

1.5. JUSTIFICACIÓN

La falta de calidad en los resultados estéticos; la incoherencia argumental y la ausencia de mensajes trascendentales, de la mayoría de productos audiovisuales evidencian una marcada falta de conceptualización en la construcción de los entornos visuales. La ausencia de propuestas definitivas en el área del cine animado o de Csi-Fi, sumada a la baja calidad de la única película animada en 2D que se ha hecho en Colombia (Bolívar, el Heróe de Guillermo Rincón, estrenada en el 2003), han llevado a que no exista una industria del cine animado en el país que ostente un nivel competitivo internacionalmente. Esto genera como consecuencia lógica el total desconocimiento del Diseño Conceptual como una disciplina profesional en el área del entretenimiento, limitando y disminuyendo los procesos ideales de conceptualización e investigación a simples actividades de bocetación carentes de antecedentes formativos que incluyan la investigación profunda y necesaria para la obtención de resultados óptimos.

Como perspectiva optimista, podría tomarse como referencia el trabajo realizado en mercados similares al colombiano, donde ya se han alcanzado grandes avances en el área del cine animado, sin embargo, no obstante los logros obtenidos, la valoración del Diseño Conceptual no ha alcanzado aún el nivel que se merece, pues se acude a dibujantes e ilustradores con gran talento, pero sin formación oficial en esta área.

Por lo anterior, el presente trabajo de investigación por medio de su ejecución, se justifica como iniciativa puntual en la producción de un largometraje animado

acudiendo a los procesos de Diseño Conceptual, y plantearse como iniciativa desde la perspectiva del Diseño Gráfico, hacia la búsqueda de mecanismos que impulsen la investigación e implementación del Diseño Conceptual a los procesos creativos audiovisuales que surgen de estudiantes y profesionales de las áreas del Diseño gráfico y del Cine. Los elementos que hacen de esta justificación un recurso válido y coherente se resumen en el aprovechamiento de los siguientes factores:

- El talento y el factor humano.
- El colorido del entorno geográfico y cultural.
- La riqueza de la idiosincrasia, costumbres y raíces autóctonas colombianas.
- El alcance de todas las herramientas de software e investigación gracias a la globalización.
- La necesidad de reivindicación nacional con respecto a los productos que dan reconocimiento internacional al patrimonio fílmico colombiano. Especialmente la necesidad de enmendar el bache que dejó el largometraje Bolívar el Héroe catalogada por el público mundial a través de la página de Internet “*Internet Movie Database*”,¹ como la peor película animada de la historia de la humanidad.
- Las facilidades e información que ofrece la nueva “Ley de cine para inversionistas y donantes”.²
- El entorno académico.
- El suficiente y vasto recurso tecnológico que se tiene al alcance.

¹ Bolívar el Héroe [en línea]. *User Comments: pure canine excrement*. Wales: *Internet Movie Database Inc*, 2005. [consultado 27 de Mayo, 2007]. Disponible en Internet: <http://www.imdb.com/title/tt0400244/>

² La Ley de Cine para Inversionistas y Donantes [en línea]. La Ley de Cine para Inversionistas y Donantes. Bogotá: Ministerio de Cultura. [consultado 15 de Febrero, 2007]. Disponible en Internet: <http://www.mincultura.gov.co/VBeContent/library/documents/DocNewsNo931DocumentNo1191.PDF>

2. MARCOS DE REFERENCIA

2.1. MARCO TEÓRICO

Dada la naturaleza del presente estudio, se considera indispensable la definición previa e introducción a los procesos técnicos y argumentales relacionados con la respuesta que se pretende ofrecer por medio del desarrollo del Diseño Conceptual.

En este caso específico, el trabajo obedece a las necesidades de un proyecto cinematográfico cuyo contenido se basa en un evento histórico real (La Conquista de América). Confluyen en él, varias corrientes culturales e ideológicas que configuran un universo creado a partir de elementos constitutivos de dichas culturas. Es por esto que se hace necesaria la indagación en el área de la producción de cine; el legado mitológico y arqueológico de las culturas precolombinas, la visión científica e importancia del mito y la ilustración como herramienta del Diseño Gráfico en el área del entretenimiento.

Dando respuesta a la pregunta del numeral 1.2., el cual obedece a la formulación del presente proyecto, se hace referencia a lo siguiente: como determinantes teóricos, se toman los elementos que se requieren para el proceso de indagación sobre el contenido de la narración que se va a proyectar en un futuro a través de la pantalla gigante. Para el desarrollo del tema de las culturas prehispánicas, es necesario indagar sobre dos elementos fundamentales: el primero comprende los mitos y leyendas más importantes de las familias lingüísticas que configuran las etnias que habitan territorio colombiano, además de los componentes étnicos, históricos y culturales que las comprenden y el segundo se refiere a las familias orfebres que se desarrollaron en el territorio de lo que es hoy Colombia. Para el desarrollo del tema de los vampiros, se requiere indagar sobre mitos y leyendas europeos relacionados con el mito de los seres bebedores de sangre, y criminales históricos que posteriormente fueron representados en novelas y producciones cinematográficas. Ambas temáticas: Indígenas y Vampiros, se contextualizan en una historia que toma como marco contextual, la Conquista Española.

Para el desarrollo estructural de la construcción argumental de la historia, es decir, la narración de la que parte la película (la cual fue escrita sobre la estructura de una producción cinematográfica), se hace necesario indagar sobre la narrativa del cine y la estructura argumental necesaria para llevar a cabo la realización de una producción cinematográfica.

Los determinantes prácticos comprenden la indagación (por medio de la Internet), del proceso puesto en práctica en la realidad, por productoras de cine animado mundial (en este caso específico, DreamWorks) para llevar a cabo la realización

de una película animada en 3D. Partiendo de esta indagación se llevan a cabo los dibujos e ilustraciones necesarios para el desarrollo del presente trabajo.

2.1.1. Determinantes cinematográficos. Desde el inicio de la humanidad, la historia del hombre ha sido moldeada por múltiples inquietudes y necesidades, una de estas necesidades ha sido dejar testimonio de sus acciones y de su existencia; de perpetuar su presencia por medio de la inmortalización de personas, imágenes y momentos.

Para lograr este objetivo, se usaron la pintura, la escultura, la escritura y demás formas de representar el mundo; pero el devenir histórico y la incorporación de los adelantos tecnológicos a este devenir, trajo nuevos inventos a la ciencia que abrieron amplias posibilidades de representación de la actividad humana y de su entorno.

Uno de estos inventos es el cine. El 28 de diciembre de 1895 se registra la fecha del nacimiento de este recurso tecnológico. Ese día en el Gran Café del Boulevard de los Capuchinos, en París, Louis y Auguste Lumière realizaron la primera proyección de cine: fueron 10 o 12 pequeños documentales que dieron inicio a lo que ahora se conoce como “El séptimo arte”.

Técnicamente el cine es una proyección sucesiva de fotografías impresas sobre una cinta, sin embargo el espectador no capta imágenes estáticas al ser expuesto a la proyección de las fotografías o imágenes fijas, esto sucede debido a tres elementos importantes en el cine: la fotografía, la proyección y la persistencia de la visión.³

- **El génesis del Cine: El cine narrativo** Para definir el cine y sus inicios, se puede decir que el cine que se conoce en la actualidad es el resultado de la unión de dos elementos: la proyección de imágenes móviles y la narración. En un principio, “el cine no estaba destinado a convertirse en masivamente narrativo”⁴. Debido a su naturaleza técnica, podía haber sido considerado como un instrumento de investigación científica, un medio útil para el reportaje o el documental, una prolongación de la pintura y la fotografía, o una simple atracción mecánica de feria.

³ El Cine [en línea]: México: Red Escolar, Belén Carranza Saucillo, 2007. [consultado 07 de Noviembre de 2006]. Disponible en Internet: http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/luces_de_la_ciudad/Memorias/cine/cine.htm

⁴ AUMONT, Jacques. Estética del Cine: El Cine Narrativo. 3 ed. Barcelona: Editorial Paidós, 1993. p. 89.

Su concepción había sido causa de meras experimentaciones tecnológicas, por ello se limitaba a ganar adeptos y generar interés por lo novedoso que resultaba en aquella época la proyección de imágenes en movimiento. La novedad y el impacto fueron factores que llevaron a convertir al cine primitivo en un medio de registro mecánico sin vocación de contar historias con propósitos narrativos específicos.

Sin embargo, hubo varias razones que llevaron a este frío y mecánico aparato de transmisión de imágenes, a convertirse en más que un simple artefacto científico o tecnológico. En poco tiempo llegó a convertirse en un medio idóneo y trascendental capaz de transmitir y representar las expresiones y manifestaciones culturales del hombre, que hasta ese entonces solo eran propias de la novela y el teatro. Fue en ese momento que se encontraron el Cine y la Narración.

Dichas razones obedecen a factores inherentes a los objetos representados a través del novedoso artefacto creado por los hermanos Lumière: la imagen móvil figurativa; la imagen en movimiento y la búsqueda de una legitimidad.

Jacques Aumont define estos tres factores así:

- **La imagen móvil figurativa**, hace referencia al significado y significante del objeto que está siendo representado. Dice que todo objeto es en sí mismo un discurso: Cada objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible, una cantidad de valores que el representa y "CUENTA".
- **La imagen en movimiento**, Lo representado en el cine lo es en devenir, es decir que todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado.
- **La búsqueda de una legitimidad**, Según Lumière el cine era una "Invención sin Porvenir", era un espectáculo un poco despreciable, una especie de atracción de feria. Por eso fue necesario inscribirlo dentro de las artes nobles, que eran en la transición del siglo XIX al XX, el teatro y la novela.⁵

La conjugación e integración de estos tres factores fue definitiva para el perfeccionamiento de los mecanismos del cine primitivo, generó un medio capaz

⁵ Ibid., p. 90.

de contar historias que se inscribió en las artes y trascendió en la historia cultural de la humanidad hasta la actualidad.

- **Géneros cinematográficos.** El género se usa para rotular los contenidos de una película, caracterizando y dando identidad propia a los temas y componentes narrativos que relacionan dicha película con otras adaptables en un mismo conjunto. Se trata de categorías temáticas inteligibles por parte de los espectadores y codificadas a lo largo de los años de la evolución de la industria cinematográfica.

Esta manera normalizada de narrar historias, adquiere muchas de esas tipificaciones de la literatura, y de la narrativa popular, que reitera ciertos elementos para simplificar la comprensión del relato.

Ese tipo de convención heredada de la literatura, aún predomina en el área de las producciones cinematográficas actuales, por lo tanto, resulta indispensable explorar los orígenes y evolución de los géneros utilizados en el ciclo productivo del cine contemporáneo; entre otros se encuentra la comedia, la ciencia-ficción, la animación, el terror, etc., aún hoy reconocibles por la audiencia que acude a las salas de cine.

Antes de realizar la exploración por los géneros cinematográficos, es importante repasar que significa la palabra género: un **género**, tanto en la literatura, en la narrativa popular, en la tradición oral como en los diversos medios de expresión narrativa, es una forma organizativa que caracteriza los temas y determinantes constitutivos del relato elegidos por el autor. Cuando se habla de géneros en el medio cinematográfico, se hace referencia a clasificaciones temáticas constantes, sometidas a una categorización que respetan los responsables del filme y que es conocida por sus espectadores. No obstante, ésta no es una clasificación invariable, y queda sometida a las oscilaciones de la moda y distintas tendencias culturales.

Se identifica entonces como género cinematográfico un modo estereotipado de contar los sucesos de una película. Se trata de una fórmula con características y personajes reconocibles, que permiten al espectador identificarse con ese relato y disfrutarlo en un grado aún más intenso, pues conoce las reglas que modulan todo aquello que se le cuenta desde la pantalla.⁶

⁶ Género Cinematográfico [en línea]. Lista de Géneros. Florida: Jimmy Wales, 2007. [consultado 20 de Agosto de 2006]. Disponible en Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico

No obstante, el recurso de los géneros es fundamental para la distribución y promoción comercial de las películas. Dado que se trata de fórmulas narrativas de eficacia comercial, la mercadotecnia que organiza el negocio del cine sigue insistiendo en los géneros para atraer al público. Cuando una película se presenta como melodrama, como filme de aventuras o como cine de terror, sus promotores saben perfectamente a qué segmento de espectadores va dirigido y qué expectativas de rendimiento comercial la acompañan.

El espectador que se acerca a la sala de cine asume los rasgos originales de cada género, y lo emplea como un distintivo para elegir la programación audiovisual que le resulta más atractiva.

- **El género de la Comedia.** Al ser una manifestación teatral con una extensa tradición, la comedia se adaptó rápidamente al abanico de preferencias de los espectadores cinematográficos. Al igual que sucede con su vertiente escénica, la comedia acredita en el cine una cualidad satírica, bromista, burlesca, con una propensión más o menos marcada hacia el reflejo grotesco de las costumbres sociales. De hecho, la comedia proyecta el despropósito de ciertas convenciones, y en esta línea se fomenta en ella una línea carnavalesca, que logra la comicidad por medio de una interrupción del orden establecido, poniendo del revés las normas y desintegrando los criterios de urbanidad para, al final del espectáculo, restituir el orden que antes fue alterado. Pese a recurrir con frecuencia a los estereotipos, la comedia cinematográfica incide en la singularidad psicológica de sus personajes, con frecuencia derrotados por un cúmulo de situaciones que, por azar, logran superar.

- **El género del Oeste o *Western*.** Como su nombre indica, el *western*, o cine del Oeste, es el género cinematográfico que relata historias relacionadas con la conquista y colonización de los territorios occidentales de Estados Unidos. Una conquista que fue llevada a término a lo largo del siglo XIX por parte de inmigrantes europeos, que llegaban en caravanas para ocuparse en los tres principales negocios que brindaba esa franja continental: la agricultura, la ganadería y la minería aurífera. Enfrentados con los pueblos indígenas y con la delincuencia organizada, esos pioneros simbolizaron sus esperanzas de progreso y prosperidad en los justicieros ocasionales, convertidos en héroes gracias al folletín y a la novela por entregas.

- **El Musical.** El musical hace referencia a todas aquellas producciones cinematográficas que incluyen canciones o temas bailables en una parte fundamental de su desarrollo dramático. En su totalidad, las variantes del cine musical tienen una gran conexión teatral, como sucede con las operetas alemanas, los musicales de Broadway, las zarzuelas, las óperas e incluso los

conciertos de *rock*, cuya adaptación al cine ha contribuido a popularizar entre el público todas esas fórmulas escenográficas.

- **El género de Terror.** Como su nombre indica, el género de terror o de horror abarca todas aquellas producciones cinematográficas cuya finalidad es formular dramas efectistas, truculentos, impactantes o misteriosos, capaces de inducir sensaciones de inquietud, temor y sobresalto en el espectador. De acuerdo con las normas fijadas en literatura por la novela gótica, este tipo de argumentos suelen recurrir a ingredientes siniestros y morbosos, siguiendo una galería de arquetipos que viene a simbolizar, en diverso grado, el abanico de sensaciones que se abre entre la muerte y el dolor. Por lo común, en este tipo de creaciones no suele faltar el romance, añadiendo la simbología amorosa a ese repertorio ya resumido.

- **El género de Ciencia Ficción.** Tanto en literatura como en cine e historieta, la ficción científica, ficción especulativa o ciencia-ficción propone una versión fantástica de la realidad, relacionada con todas las probables o desorbitadas derivaciones de la ciencia. En esta línea hiperbólica, el género conjetura acerca de los tiempos venideros, aunque también sugiere la presencia activa de vida extraterrestre e incluso ideas posibilidades científicas inexploradas en el tiempo contemporáneo. Si bien ese interés por las investigaciones de vanguardia nutre sus argumentos, el cine de ciencia-ficción ofrece, en líneas generales, una visión negativa del futuro, lo cual ha hecho entender a los especialistas que, a través de este tipo de producciones, el espectador intenta conciliar los temores que le asaltan ante hallazgos científicos que le resultan de difícil comprensión.

- **El género del Melodrama.** Debido a que en sus cualidades argumentales, predominan los sentimientos desaforados, golpes de efecto en la línea dramática, redención de los personajes a través del afecto, preeminencia del estereotipo folletinesco, se ha acudido a una actitud reduccionista teniendo la tendencia a relacionar la palabra melodrama con filmes de corte netamente romántico. Dicho reduccionismo conduce a pensar que un melodrama cinematográfico es, simplemente, una película romántica de efecto lacrimógeno, en la que los personajes ven contrariados sus sentimientos.

- **El género de Aventuras.** El género de aventuras tiene como cualidad fundamental el sentido épico de su relato. Dicho de otro modo, toda película de estas características se fundamenta en una peripecia protagonizada por un héroe o conjunto de héroes. Dado que se trata de un modelo dramático sin una ambientación específica, conviene aclarar que el género de aventuras puede generar argumentos de inspiración policíaca, histórica o bélica. De hecho, esta

variedad cinematográfica engloba subgéneros como el cine de espías, el cine de aventuras selváticas, el cine de artes marciales y el cine de capa y espada.

- **El género de Animación.** Más que una tendencia temática asimilable a determinado tipo de argumentos, el cine de dibujos animados define una técnica que sustituye la filmación de actores y escenarios por el uso de ilustraciones, muñecos articulados o planos infográficos o computarizados, animados, toma a toma, hasta lograr la sensación de movimiento.

De ese modo, el elemento estático es combinado con otros, ordenados en una sucesión coherente, de manera que, en virtud de una manifestación de la óptica la llamada persistencia de la visión o persistencia retiniana, el cerebro humano asume ese proceso como si de un movimiento auténtico se tratara. En cierto modo, ese mismo fenómeno es el que explica que se puede disfrutar de cualquier película.

Artefactos precursores del cinematógrafo, como el zoótropo, son citados como antecedentes del cine de animación, pues en no pocos casos empleaban dibujos que, por el efecto óptico de la persistencia retiniana, se animaban ante la mirada del espectador. Ya usando el cinematógrafo, Georges Méliès descubrió el truco logrado al rodar ciertas escenas fotograma a fotograma. Si un objeto o dibujo era cambiado de posición, filmándolo a intervalos regulares, se lograba ese efecto de animación. Siguiendo este principio, James Stuart Blackton rodó en 1900 *The enchanted drawing*, una de las primeras producciones de este orden. Asimismo, el dibujante norteamericano Winsor McCay elaboró el filme *Little Nemo* (1911), inspirado en su historieta *Little Nemo in Slumberland*.

Pero la verdadera revolución en esta técnica se debe a Walt Disney y Ub Iwerks, creadores del ratoncito Mickey Mouse, que fue el protagonista de *Steamboat Willie* (1928), el primer lanzamiento sonoro de la Walt Disney Productions. Con Blancanieves y los siete enanitos (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), la compañía de Disney estrenaba el primer largometraje de dibujos animados, y de ese modo inauguraba una pujante industria, impulsada por una creciente mercadotecnia de productos derivados. Siguiendo el mismo criterio, los hermanos Dave y Max Fleischer rodaron numerosos cortometrajes protagonizados por figuras como Betty Boop y Pepeye, así como un largometraje de animación realista, *Los viajes de Gulliver* (1939). En la misma fecha, Walter Lantz creó su propia compañía, lanzando al mercado de la animación los cortometrajes del Pájaro Loco (*Woody Woodpecker*). En un terreno más caricaturesco, la compañía Warner Bros contrató artistas como Tex Avery, Chuck Jones, Fritz Freleng, Frank Tashlin y Bob Clampett.

De todos ellos, se destaca el trabajo de Chuck Jones, diseñador de personajes como el conejo Bugs Bunny, el Coyote, el Correcaminos y el Pato Lucas.

En el dibujo animado europeo sobresalen figuras como el animador ruso Iván Ivanov-Ivano, y los dibujantes belgas de los estudios Belvisión, responsables de los filmes dedicados a personajes como Tintín y Astérix. También goza de fama la Escuela de Zagreb, representada por artistas como el yugoslavo Dusan Vukotić. Al checo Jirí Trnka se deben producciones realizadas con muñecos articulados, como El ruiseñor del emperador (Čísařuv Slavík, 1948) y Viejas leyendas checas (Staré Pověsti České, 1953).

En buena medida, su técnica ha sido actualizada por el norteamericano Henry Selick, director de películas como Pesadilla antes de Navidad (The Nightmare Before Christmas, 1993) y James y el melocotón gigante (James and the Giant Peach, 1996). La alemana Lotte Reiniger buscó su inspiración en el teatro de sombras chinas para desarrollar largometrajes como Las aventuras del príncipe Ahmed (Die Abenteuer des Prinzen Ahmed, 1926).

Otro de los polos de la animación internacional es Japón, donde se practica el llamado *anime*, o cine de dibujos animados japonés, desarrollado gracias al trabajo de dibujantes como Osamu Tezuka, especializados en adaptar sus creaciones tanto al cine como a la pequeña pantalla. Películas niponas como *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo; *Monster City* (1988), de Yoshiaki Kawagiri y Yuji Ikeda; y *Nausicaa del Valle del viento* (1984), de Hayao Miyazaki, han otorgado un merecido prestigio a esta cinematografía.

En la actualidad, se destacan en este panorama las figuras de Jeffrey Katzenberg, antiguo director de animación de Walt Disney Pictures y actual jefe de la unidad de animación de los estudios DreamWorks, y Michael Eisner, actual presidente de Disney. Recientes películas de dicha productora, como *La sirenita* (The Little Mermaid, 1989) y *La bella y la bestia* (Beauty and the Beast, 1991), han conseguido impulsar un mercado de creciente influencia económica y cultural. Uno de los técnicos de dicha compañía, John Lasseter, ha desarrollado con elevado talento la animación digital, ejemplificada en títulos como *Bichos*, una aventura en miniatura (A Bug's Life, 1999) y *Monstruos Inc.* (2001),

Otras películas recientes en el área del cine animado son: *Robots*, *Los Increíbles*, *La Era del Hielo*, *Cars*, de Pixar Animation Studio, quienes abrieron el camino y la industria del cine animado en 3D con *Toy History*.

Estas empresas dedicadas a la industria de la producción de cine animado, además de tener éxito en taquilla, han logrado un gran rendimiento mercantil en

campos como la juguetería, las franquicias alimentarias y el vídeo-juego, cada vez más vinculados al negocio del dibujo animado.

- **El género de animación en Colombia.** En Colombia, la historia del dibujo animado nace en el año de 1930, con los hermanos Acevedo, quienes en la ciudad de Medellín, dan los primeros pasos en la producción de dibujos animados, pero debido a que se trataba de una industria insipiente, no gozaron de muy buena acogida por parte del público. Desde esa fecha, muchos fueron los intentos de creación de la industria, pero durante 30 años la producción de animación fue muy débil y por ello fue olvidada y permaneció en ese estado a lo largo de tres décadas.

La producción de animación, despegó con fuerza en el año de 1960, con la llegada al país del francés, Robert Rosse, quien resucita la creación de dibujos animados, logrando fijar la atención de los interesados en el tema. Rosse se asocia con una de las empresas más importantes dedicada a la producción de dibujos animados para cine, conocida como, Corafilm, aquí, Robert Rosse, se enfocó directamente en dibujo animado para exportación.

Gracias a esta experiencia adquirida en Corafilm, decide abrir, lo que sería la primera academia de dibujantes y animadores, aquí empieza a transmitir todo su conocimiento y sabiduría en arte y técnica a los que se convertirían en los primeros animadores colombianos. De esta nueva ola de animación, pocos continuaron el trabajo iniciado por Robert Rosse. Ellos fueron:

Fernando Laverde (quien en 1971 realiza el primer corto animado colombiano, llamado El país de bella flor), y quien más tarde, en 1983 produjera Cristóbal Colón, la primera producción cinematográfica animada empleando la técnica del Stop Motion.

Luís Enrique Castillo (quien en 1976 hace cortometrajes basados en los cuentos infantiles de Rafael Pombo)

Nelson Ramírez, considerado el más importante, por ser el pionero de la animación de comerciales para televisión (y entre sus trabajos se destacan el Lanzamiento del Renault 4, a mediados de los 70; el del tigre de suramericana a comienzos de los 80 y, más recientemente, el “mano gorgojo” de Pizano, el “Carietón” de Colgate, el gallo Ley, la gallina Maggi de navidad y el dragón de Listerine, entre muchísimos otros), y quien luego de 25 años de trabajo artesanal, pasó a convertirse en el maestro de la animación en Colombia, logrando un acumulado de 1400 trabajos realizados desde la empresa Cinesistemas, la agencia Par Publicidad y su taller particular. Nelson Ramírez Producciones, fue la escuela de la mayoría de los animadores más importantes del país, los cuales participaron en los trabajos de diseño animado comercial más significativos, vanguardistas y en algunos casos atrevidos de los años 70, 80 y 90. Fue la

compañía de diseño animado más grande de Colombia, sin embargo, Nelson Ramírez no exploró campos diferentes de la realización de comerciales, y con la crisis de la segunda mitad de los años 90, perdió la firmeza y el impulso que tenía.

La falta de recursos, y la poca visión de los directores de los estudios de animación nacionales, provocaron que el campo que había ganado el dibujo animado publicitario durante dos décadas fuera perdiendo fuerza y protagonismo en la producción de comerciales nacionales, tanto que muchas de las agencias de publicidad empezaron a mandar sus trabajos al exterior, especialmente a los estudios de dibujo animado argentinos y brasileiros, que se consideran los mejores de Latinoamérica gozando de gran acreditación por su excelente calidad, costos y tiempos de entrega.

Paradójicamente, y a pesar del mal momento que vivía el país, los estudios colombianos en más reconocidos de ese entonces cobraban presupuestos muy altos en comparación con los otros países del continente, y los tiempos de entrega eran generalmente dilatados, lo cual perjudicaba las campañas de las agencias y clientes que contrataban el servicio. Un solo comercial animado de escasos 30 segundos podía alcanzar los 100 millones de pesos (contextualizando los datos en los años 80 y hasta la mitad de los 90), presupuestos grandes, si se toma en consideración que el desempeño económico de este país es sobradamente inferior al de los países desarrollados o al de los países grandes de Latinoamérica.

Esto provocó que el oficio del dibujo animado se estancara, de ahí que, hoy por hoy, muchas animaciones para comerciales nacionales se estén realizando en el exterior, o en el peor de los casos, se realiza aplicando tecnología en lugar de mantener la técnica de animación tradicional, cosas que ocurren desde esa época cada vez con mayor frecuencia.

A pesar de esta situación, los creativos del área de la producción relacionada con animación y audiovisuales, empezaron a procurarse nuevas y económicas formas de animación, tal es el caso del 3D, para así superar de frente las dificultades económicas que afectaron las labores publicitarias.

Sin el ánimo de restarle mérito a las herramientas de animación, existen productoras de comerciales que realizan el dibujo animado mezclando animaciones 3D con dibujos estáticos animados muy rudimentariamente por computador, o animaciones en nuevos sistemas como Flash, que además de ser un nuevo lenguaje (creado para Internet) que en este preciso momento está muy de moda, no reemplazará jamás el valor del trabajo tradicional en dibujo animado en su calidad y la versatilidad con que maneja el contenido. Por supuesto, esto va en detrimento del trabajo en dibujo animado nacional.

Al hacer referencia al campo de los dibujos animados, Conexión Creativa es la empresa que inició esta actividad en Colombia. En 1996 realiza el primer animado

comercial La invencible mujer piraña para TELESET tomando como inspiración de su personaje protagónico a la Actriz y Vedette colombiana Amparo Grisales, y un año más tarde, el primer seriado animado para televisión realizado en el país, “El siguiente programa”, que financiara la programadora Cenpro TV y cuyo éxito arrollador está basado en la manera abierta y despiadada como se muestra la situación crítica del país, que ocasionalmente compromete a personajes reconocidos localmente.

Este proyecto surgió de la alianza hecha entre Gaira y Conexión Creativa, donde se explotó la popularidad de Martín de Francisco y Santiago Moure.

Esencialmente, se buscaba hacer media hora de animación por semana, y para convencer a alguna programadora, se tenía que tener un producto que fuera infalible para su comercialización y posicionamiento en el rating nacional. Esto se logró con estos personajes, que ya eran muy reconocidos, y siguiendo el tipo de estética grotesca que estaba de moda en MTV hacia ya algún tiempo con series como *Beavis and Butt Head*, y donde se criticara la farándula criolla. Esto evolucionó en algo mucho mejor, donde la crítica ya no solo se limitaba al mundo de la farándula, sino a toda la sociedad. “El siguiente programa” sirvió de escuela al primer grupo de dibujantes y animadores con una mentalidad abierta, y cada proceso se convirtió en un nuevo proceso de exploración y aprendizaje. De “El siguiente programa” se hicieron 113 capítulos de media hora. Fue merecedor de varios premios nacionales e internacionales.

Supercrillo fue emitida por la programadora Colombiana de Televisión, todos los sábados en el horario prime time de las 7 de la noche, desde el 29 de abril del año 2000, y su producción es completamente nacional. “Supercrillo es un tipo común de unos 45 años, perteneciente a la clase media, que decide convertirse en superhéroe por fuerza mayor, pues sin poderes y por su propia cuenta desea solucionar problemas”, señala Herbert Iván Otalora Arias, creador de la serie. Este seriado duró muy poco, porque las distintas programadoras no pudieron ponerse de acuerdo en cuanto a su emisión, a pesar de que su rating fue bueno frente al poco tiempo que duró a aire.

La primera telenovela en dibujos animados que se ha hecho en la historia de esta suerte de neo género televisivo en Colombia, ha sido Blanca y pura, una idea original de Juana Uribe, hecha gracias a la financiación de RCN TV y Tepuy Internacional. La idea era hacer una novela en dibujos animados para tratar de comercializar dicho tipo de producciones en mercados más exigentes en programación, como el europeo. Esta serie tuvo buena acogida, y mientras estuvo al aire a nivel nacional (por RCN TV) tuvo un buen rating. Este proyecto fue desarrollado por Conexión Creativa. Se hicieron 26 capítulos.

Bettytoons ha sido un producto extraordinariamente exitoso. Es una idea original de RCN TV, y fue desarrollado por Conexión Creativa. Aprovechando el gran éxito

de la telenovela Yo soy Betty la fea, se desarrolló un producto para niños, que apelaba a una situación ficticia de los personajes de la novela conviviendo en el colegio durante su infancia. Se ha visto en 40 países del mundo, y se hicieron 60 capítulos.

Bolívar El Héroe (2003) es el primer largometraje de dibujos animados colombiano. Fue desarrollado totalmente por FUSIONARTE. Su producción es de muy bajo presupuesto, se realizó la parte de imagen con 8 personas, en el transcurso de 20 meses. Su duración es de 75 minutos, y se hicieron alrededor de 200.000 dibujos. Acudiendo a la corriente japonesa del manga o animé, se pretendió darle estilo a este largometraje.⁷

- **El filme de ficción.** Toda película es una película de ficción. Puesto que todo lo representado en el cine se convierte en una reconstrucción ficticia del mundo real, y se acude además a la herramienta de la propia película conformada por imágenes yuxtapuestas que reproducen dicho mundo real y lo convierten en una fantasía atemporal, se puede decir que todo filme es una doble irrealdad: por lo que representa (la ficción), y por la manera como lo representa (imágenes proyectadas a través de una pantalla). Para reforzar la idea anterior, se puede hacer referencia al teatro, donde sucede algo diferente: la ficción es irreal, pero los actores y el escenario son reales en tiempo y espacio.

El cine “irrealiza” y “ausenta” lo que muestra, lo hace en el tiempo y en el espacio, los hechos representados en el cine pertenecen a otra realidad en el tiempo, puede ser en el pasado o en el futuro, y lo que se ve a través de la pantalla no existe en el lugar donde se está observando, es una sucesión de hechos que no están ocurriendo, pues los actores, lugares, eventos y sonidos que se ven en la pantalla no existen en la realidad, sólo existen en esa pantalla. Se puede decir, por esta razón, que todo filme es un filme de ficción.

Resulta de suma importancia, hablar en este punto, de cierto reduccionismo verbal y erróneo que relaciona al cine de ficción con el género de ciencia ficción. Existe una tendencia marcada a limitar la palabra ficción al contenido fantástico, irreal, metafórico o hasta poético de las películas de ciencia ficción, quizá sea por la misma naturaleza que encierra la palabra. Sin embargo, es importante aclarar que el cine de ficción y el cine de ciencia ficción son dos cosas diferentes y hablando de manera más precisa, el cine de ciencia ficción, está contenido dentro del cine de ficción.

⁷ La animación en Colombia, Chile, Perú y Uruguay [en línea]. San Antonio de los Baños/Cuba: Miradas, La Revista del Audiovisual, 2005. [consultado 22 de Octubre de 2006]. Disponible en Internet: <http://www.eictv.org/view/index.jsf>

- **El proceso de producción de una película.** El proceso de producción de un filme, es el conjunto de pasos a seguir para llevar a cabo un proyecto cinematográfico desde su concepción en la mente del creador, partiendo la invención, inspiración o adaptación de una historia o relato, hasta su exhibición, comercialización y explotación, etapa en la que se medirá a través de la retroalimentación del público espectador (representada en recaudación de taquilla e impacto social), si el resultado final ha sido o no un éxito.

- **Etapas del proceso de producción industrial de una película.** La realización es el proceso por el cual se crea un producto audiovisual. Usualmente, en el cine de producción industrial, pueden distinguirse cinco etapas de realización: Desarrollo, preproducción, rodaje, postproducción y distribución. La realización supone asumir decisiones tanto a nivel artístico como productivo y la limitación únicamente viene limitada por los medios técnicos disponibles (presupuesto del que se dispone y equipo con que se cuenta).

- **Desarrollo.** Es la etapa donde empieza a gestarse el proyecto cinematográfico. Por medio del ejercicio de la planeación de todos los factores previos a la elaboración del filme y a partir de una idea, argumento, tratamiento o guión, el productor puede comenzar a trabajar, analizando la forma y contenido de la historia para conocer los factores que harán de la idea o guión algo singular. El productor hace un primer presupuesto a partir del guión para tener una aproximación del costo de la película, y comenzar con la búsqueda de financiación. Una vez se haya conseguido el financiamiento, en esta fase el productor vincula al director y al guionista para establecer la relación entre lo narrativo y la producción y definir los objetivos del proyecto, de manera que entre los tres se cierre la idea y se marque el diseño de producción.

- **Preproducción.** Esta fase es la más importante dentro del proceso de producción. Se determinan los elementos estructurales de la película y se decide el equipo técnico y artístico que participará en ella. Es cuando más minuciosamente se deben de preparar todos los elementos que conformarán una película y mientras mejor preparados estén, menores serán los riesgos tanto artísticos como económicos. Es aquí donde empieza a tomar cuerpo la ejecución de los planes. Se determina el cronograma de rodaje, el casting, las locaciones y la logística.

- **Rodaje.** Como su nombre lo indica, es el proceso de rodaje o filmación de la producción cinematográfica. Para la realización de un largometraje el rodaje suele durar entre seis y diez semanas.

- **Postproducción.** Es la fase posterior al rodaje, y equivale al inicio de la manipulación del material obtenido después de dicha etapa. La etapa de postproducción abarca tanto el montaje como la sonorización y el trabajo del laboratorio. Las personas involucradas son el productor, director, director de producción, montador, el estudio de doblaje y sonido y los técnicos de laboratorio, principalmente. En esta última etapa, el equipo de producción trabaja para cerrar cuentas y pagos del personal de rodaje, resolviendo así los últimos aspectos organizativos de la filmación, mientras el director de producción elabora un calendario de postproducción y se encarga de los últimos preparativos. Durante este proceso se realiza el proceso de edición, musicalización, sonorización y copiado.

- **Distribución.** La película está finalizada. Ya se ha obtenido un producto que tiene todas las posibilidades de ser exhibido y ser explotado económicamente. El principal objetivo de la comercialización es crear expectativas en el público que lo lleven a ver la película. Este proceso comienza realmente a partir de la etapa de desarrollo del proyecto, cuando se comienza a difundir entre los diferentes medios de comunicación que un director, un productor de renombre o determinado actor, están trabajando en un nuevo proyecto. Se realiza un trailer de la película que es exhibido en salas de cine y en televisión. En esta etapa se realizan los procesos de publicidad, mercadeo, comercialización, exhibición y explotación de la película.

- **Etapas de construcción de la historia, de la Idea al Guión Técnico.** Para la construcción de una historia o narración representada a través del cine, es necesario seguir unos pasos o etapas necesarias para la maduración de una idea hasta convertirla en un largometraje. Las etapas de la construcción de la historia son las siguientes:

- **Idea.** La idea es el tema central de la película. Es el núcleo del mensaje que el autor quiere mostrar, representado en una palabra o premisa. Se presenta en una frase corta o se puede resumir en una sola palabra.

- **Síntesis de la historia o "story line".** Breve descripción de la historia. Equivale a los resúmenes de las películas en los periódicos o revistas especializadas y en muchos casos es lo único que leen los productores antes de implicarse en un proyecto. Abarca pocas líneas. Aproximadamente tres o cuatro.

- **Sinopsis.** Breve resumen donde ya se especifican los personajes, las acciones principales y las intenciones. No contiene diálogos. Abarca dos o tres páginas. Sólo llega a manos de directores o productores por lo que su forma ha de ser clara y concisa.

- **Argumento.** Describe la historia completa de los hechos y personajes principales. Abarca entre cinco y veinte páginas.

- **Tratamiento.** Descripción detallada de la película. Aún no aparecen los diálogos, pero sí los personajes, las situaciones y las acciones. Suele abarcar unas 30 páginas.

- **Guión literario.** Presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos en secuencias y dispuesto ya a ser llevado a la pantalla. Contiene las acciones y los diálogos y es el instrumento de trabajo de todo el equipo de rodaje, tanto técnicos como actores. Se reflejan las formas del guión propiamente dichas, con su particular nomenclatura.

- **Guión Técnico.** Si al guión literario se le incluye la planificación a realizar y los movimientos de cámara, nos encontramos con lo que en la industria se denomina el guión técnico. Escenas, secuencias y especificaciones día /noche, interior / exterior; Localización. Descripción de la escena y los diálogos.

- **Esquema conceptual.** El esquema conceptual, puede definirse como la organización estructural de la historia nivelando y regulando el tiempo, los sucesos y las acciones de la historia, dándole así un ritmo dramático a la narración para hacerla más interesante, impactante, emocionante e inteligible para los espectadores. Esta serie de normas establecidas a lo largo de la historia de la narración cinematográfica, ha sido explorada por varios autores que han intervenido de manera trascendental en el desarrollo y evolución del guión cinematográfico. En el presente trabajo, se toma como referencia y aplicación el "Paradigma de Field", donde se aprovecha el éxito obtenido a través de la estructura establecida por él a lo largo de sus experiencias en la escritura de guiones cinematográficos.

La disposición de los elementos de la historia se realiza según el paradigma, definido como "**un modelo, un esquema conceptual**" mediante el cual es posible visualizar la estructura del guión como un todo. En su primera versión, el paradigma divide al guión en tres actos:

- **Acto I o presentación**

- **Acto II o confrontación**

- **Acto III o resolución, del conflicto principal.**

Los soportes divisorios, por decirlo así, entre los diferentes actos, lo constituyen los llamados puntos argumentales o plotpoints. Un punto argumental es un acontecimiento que cambia radicalmente el sentido de la acción. Field prevé dos de estas unidades, una al final del Primer Acto y otra hacia el final del Segundo Acto.

- **El Paradigma Estructural de Syd Field.** Junto con las del español Gutiérrez Espada, las ideas del norteamericano Syd Field son quizás las que más se han popularizado entre los profesores de guión. Field, en sus dos textos ya clásicos, propone un sencillo esquema de trabajo que descansa sobre su llamado "paradigma" estructural, suerte de horma universal en la que "encajan" los guiones de cualquier género. Para Field los primeros pasos de escritura de un guión van de la idea al sujeto, en un proceso de búsqueda de lo que el autor denomina la estructura dramática, esta última definida como: "Un arreglo lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí, que desemboca en una resolución dramática".

El profesor de guión en Harvard Syd Field, autor del manual que utilizan más de 400 universidades, 'The Screenwriter's Workbook', ha explicado que el arte del guión debe "revisarse". Ha afirmado que aunque existen grandes guionistas, éstos deben "cambiar su forma de escribir, renovarse" ya que, "a menudo, describen historias además de mostrarlas, como debe hacerse en el cine". Como ejemplo de esto, Field explica que la ganadora de tres premios de la Academia en 2005, incluido el de mejor película, 'Crash', "se centraba demasiado en los conflictos raciales, resultaba inverosímil y me aburrió desde el minuto 10"⁸.

El profesor de guión, que imparte clases en varias universidades como Harvard, Stanford y Berkley, afirmó que el principal error que cometen los alumnos es explicar la historia "únicamente a través de diálogos, obviando que en una película habla el lenguaje de las imágenes y no el de las palabras, como los libros".

En ese sentido, Field ha destacado que la escritura del guión es un trabajo "más duro de lo que parece: te puede llevar de seis meses a un año contando con que trabajes cinco o seis días a la semana", y ha reconocido con resignación que la mayoría de personas piensan en el fondo que "ellos también podrían hacer un buen guión"⁹.

⁸ Syd Field, profesor de guión en Harvard [en línea]: 'Crash tenía importantes fallos de guión y ganó el Oscar'. Barcelona: El Mundo.es Cultura y Ocio, 2006. [consultado 15 de Septiembre de 2006]. Disponible en Internet:

<http://www.elmundo.es/elmundo/2006/06/17/cultura/1150549337.html>

⁹ Ibid., Disponible en Internet:

<http://www.elmundo.es/elmundo/2006/06/17/cultura/1150549337.html>

El experto, que ha trabajado como asesor de guión en la 20th Century Fox, Disney, Universal o Tristar Pictures, ha recordado anécdotas de su época de lector de guiones, como cuando recomendó encarecidamente a los estudios que rodaran 'Taxi Driver' o 'American Graffiti' y nadie parecía hacerle caso.

Se ha tomado entonces como base en la construcción del esquema conceptual de "Sangre de Oro" (narración argumental del presente trabajo de investigación), las pautas establecidas por Syd Field.

- **Construcción de personajes y paisajes.** El segundo paso en la construcción de la estructura dramática, lo constituye el diseño del personaje y del ambiente.

A continuación se citan varios autores que señalan un camino hacia el planteado de mecanismos para crear personajes.

Como primer ejemplo, se toma a Lagos Egri, quien echa mano de la idea de "tridimensionalidad del personaje" la cual incluye tres aspectos fundamentales que moldean la naturaleza del personaje: "plano fisiológico", "plano psicológico" y "plano social". Para la construcción del ambiente Egri toma en cuenta la medida en que éste determina el actuar del personaje. Seguidamente, sobre la base de su "enfoque dialéctico", Egri asegura la existencia de motivaciones del personaje y de su capacidad de crecimiento dentro del drama.

La fuerza del carácter, le permitirá la construcción del protagonista, del antagonista y del resto de los personajes, contrastados todos bajo el principio de orquestación. Es importante remarcar que para Egri el personaje se sitúa en posición generadora respecto a sus acciones. En otros términos, no es la acción la que precede al personaje (como sostiene el precepto de la Poética de Aristóteles) sino que es la construcción dialéctica del personaje, a la luz de la premisa, la que abre el camino para la construcción de las acciones.

Una vez diseñado el personaje se procede al estudio del conflicto, siempre, de cara a la premisa. En primer lugar se estudia el origen de las acciones, vale decir, el cuerpo de circunstancias ligadas a la biografía del personaje que explican, en términos de causa y efecto, el desarrollo de las acciones. Así, lo que en la superficie del drama aparece como una confrontación, incluye en su seno el desarrollo de una lucha gestada desde el personaje. Estas acciones, así diseñadas, se estructuran en ciclos ternarios comenzados cada uno por una crisis, seguido por el clímax y que culminan en la resolución. Cada una de estas debe ser abordada en un momento estratégico o punto de ataque y deben disponer un

crecimiento gradual de la acción, que evite los saltos y el estatismo y crezca gradualmente hacia el clímax general de la obra, en el que se manifiesta el último enfrentamiento de las fuerzas en conflicto y que desemboca, por tanto, en la resolución. Una vez más, si esta estructura así nacida prueba la premisa, se ha obtenido la estructura de la obra.

Sobre la base de los estudios de **Vladimir Propp** y tomando en cuenta el modelo actancial propio del análisis greimasiano, podría formularse una hipótesis, según la cual, todo personaje dramático es construible a partir de lo que se denomina su “falta o su carencia constitutiva”. Este concepto, de obvia extracción lacaniana, permite una concepción del personaje, en virtud de la cual, la investidura constructiva y con ella, todos los esfuerzos del dramaturgo para diseñar el personaje, convergen hacia un polo que, dinámicamente, aglutina aquellos aspectos que movilizan su acción y su crecimiento en el relato: la historia es porque el protagonista quiere algo. Desea. O, dicho de otro modo, carece de algo. En este sentido, conviene recordar algunos presupuestos de la semiótica contemporánea. Es sabido que cada personaje es susceptible de desempeñar un rol actancial, según realice o sufra determinados actos.

Algirdas Julius Greimas o Algirdas Julien Greimas (Tula, Rusia, 9 de marzo de 1917 – París, 27 de febrero de 1992) fue un lingüista e investigador lituano de origen ruso que realizó importantes aportes a la teoría de la semiótica. También destacan sus trabajos sobre mitología lituana. Estudió leyes en Lituania y lingüística en Grenoble, Francia (1936 - 1939). Al terminar sus estudios regresa a Lituania para realizar su servicio militar. En 1944 regresa a Francia, donde en 1949 la Sorbona le otorga el grado de doctor¹⁰.

Brindó conferencias en varias universidades, como las de Ankara, Estambul, Poitiers y Alejandría. Estando en Alejandría conoció a Roland Barthes con quien mantendría una relación cercana. Fue profesor en la Escuela de Estudios de Postgrado de Ciencias Sociales en París. Desde 1965 encabeza las investigaciones en semiótica y lingüística en París, poniendo las bases para la Escuela de Semiótica de París.

Más tarde Greimas comenzó a investigar y reconstruir la mitología lituana basando su trabajo en los métodos de Georges Dumézil, Claude Lévi-Strauss y Marcel Detienne. Sus resultados fueron publicados como *De dioses y hombres* (*Apie*

¹⁰ A. J. Greimas [en línea]: Algirdas Julius Greimas o Algirdas Julien Greimas. Florida: Jimmy Wales, 2007. [consultado 12 de Septiembre de 2006]. Disponible en Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Algirdas_Julius_Greimas

Dievus ir žmonės) (1979) y En busca de una memoria nacional (*Tautos atminties beiėškant*) (1990).

En términos de una metodología constructiva, se podría comenzar diciendo que el primer paso en el diseño de un personaje consiste en la determinación de sus faltas y, en particular, en la formulación del objeto de valor principal asociado al personaje.

Esta formulación generará a su vez una construcción en dos sentidos: hacia el "pasado" del personaje, y por ende, a la construcción de su historia previa, en la búsqueda de las determinaciones "psicológicas" o "históricas" en general que han motivado dichas carencias (y que aflorarán, explicativamente en el transcurso de la diégesis); y, principalmente, una construcción orientada hacia el futuro, que dará cuenta del itinerario de "alejamientos" y "acercamientos" entre sujeto y objeto y constituirá la acción dramática misma. Algunas de las "leyes" ya mencionadas podrían comentarse a la luz de esta consideración:

- **La autonomía.** La autonomía del personaje está relacionada con la esfera de intereses propia del personaje, es decir, con sus carencias esenciales. El personaje será fiel a su búsqueda (con una fidelidad que le es específica) lo cual es también un modo de asegurar su consistencia.
- **La fuerza de la voluntad de un personaje.** No es más que un síntoma de la profundidad o de la esencialidad de su falta. El empeño persecutorio de un policía no habla más que de su potencia reparadora. Idénticamente, la intensidad de una obsesión amorosa de la necesidad ser de amado, etc.

En términos globales, la orquestación demandará una repartición de faltas entre los personajes, faltas que resultarán ser de naturaleza diferente e incluso contrastante (el que tiene dinero no tiene amor, el que tiene amor es impotente, la de gran corazón no es bella, etc.). De esta manera se asegura la circulación de una variedad de objetos de valor que serán intercambiados en el relato. Los modos de consecución de un objeto de valor constituyen lo que se denomina un "estilo del personaje".

- **Esquema actancial.** **Vladimir Propp** sugería llamar "actantes" a los personajes, que para él no se definían por su status social o su psicología, sino por su "Esfera de Acción", es decir, por el haz de funciones que cumplen en el interior de la historia. Greimas propone llamar "actante" al que tan sólo cubre una función, y "actor" al que a través de toda la historia cumple varias. Propp destacaba ya que un personaje puede cumplir varias funciones y que una función

puede ser alcanzada por varios personajes. **Greimas**, construye un “**modelo actancial**” con seis componentes:

- **Sujeto.** Corresponde al héroe o protagonista de la historia, quien sale en busca del objeto.
 - **Objeto.** Es la persona en busca de la cual parte el héroe. Puede tratarse también (como la palabra lo indica) de un objeto.
 - **Destinador.** Fuerza o ser que fija la misión, la tarea o la acción que hay que cumplir.
 - **Destinatario.** Fuerza o ser concreto o abstracto que recogerá el fruto de la misión realizada por el sujeto.
 - **Oponente.** Corresponde al villano o al enemigo encargado dificultar la acción del sujeto.
 - **Ayudante.** Aliado(s) o ayudante(s) cuya función es colaborarle al sujeto en su misión.¹¹
-
- **Cómo crear personajes inolvidables, de Linda Seger.** Como herramienta de estudio, se acudió a las bases investigativas de Linda Seger, quien dentro de sus aportes establece un método para la creación de personajes. El siguiente es un breve aparte de la contraportada del libro donde expone dicho método y cuyo título remite directamente al tema tratado en el texto:

Cómo crear personajes inolvidables, de Linda Seger / Paidós. Barcelona

El principal objetivo de este libro de Linda Seger es la creación de personajes de ficción creíbles y bien definidos. La autora introduce toda una serie de conceptos diseñados para estimular el proceso creativo y los combina con técnicas y ejercicios prácticos. Y, a partir de ahí, expone tanto la necesidad de llevar a cabo un proceso de investigación como el modo de desarrollar una historia a fondo, pasando por el trabajo con la psicología de los personajes y el tratamiento de los estereotipos. Igualmente, se incluyen entrevistas con algunos de los mejores

¹¹ AUMONT, Op. cit., p. 131.

escritores de cine, televisión y publicidad de la actualidad, así como con novelistas y autores de obras de teatro...¹².

Linda Seger creó su propia consultoría para guionistas en 1983. Desde entonces ha trabajado con escritores, directores y productores de todo el mundo, incluyendo a Ray Bradbury, Tony Bill, ITC Productions, Beyond Limited, el Sundance Institute y la New Zealand Film Commission. También es autora de *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*.

Estos son sus libros publicados hasta el momento:

- *Making a Good Script Great* (Cómo convertir un buen guión en un guión excelente, 1987)
- *Creating Unforgettable Characters* (Cómo crear personajes inolvidables, 1990)
- *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film* (El arte de la adaptación, 1992)
- *From Script to Screen: The Collaborative Art of Filmmaking* (1994).
- *When Women Call the Shots: The Developing Power and Influence of Women in Television and Film* (1996)
- *Making a Good Writer Great: A Creativity Workbooks for Screenwriters* (1999)

Para la estructuración de los personajes de “Sangre de Oro” se tomó como punto de partida el método de Linda Seger que comprende seis pasos fundamentales:

- Determinación del personaje principal
- Investigación sobre el personaje
- Definición del carácter del personaje
- Creación del contexto biográfico

¹² Cómo crear personajes Inolvidables [en línea]: Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Málaga: Agapea Factory S.A, 2006. [consultado 25 de Noviembre de 2006]. Disponible en Internet: <http://www.agapea.com/CoMO-CREAR-PERSONAJES-INOLVIDABLES-Guia-practica-para-el-desarrollo-de-personajes-en-cine-television-publicidad-novelas-y-narraciones-cortas-n115056i.htm>

- Comprensión profunda del carácter del personaje
- Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes.¹³

2.1.2. Determinantes culturales. En este punto, se hace referencia a las influencias de orden cultural que configuran el proyecto:

- La tradición oral; El Mito.
- Las Culturas Prehispánicas.
- Los mitos vampíricos.

• **La tradición oral.** El medio a través del cual el hombre aprende la mayor parte de las prácticas que constituyen su cotidianidad y sus costumbres, es el lenguaje, la palabra; gracias a ella, el ser humano encuentra, al hacer introspección de su ser, el resultado de su propia existencia. Con palabras y frases cercanas, y profundas, se ejemplifica este punto:

Disfrutamos de los frijoles o el viudo de pescado, las arepas o el cocido; nos regocijamos con las danzas y los cuentos; buscamos aliviar nuestras dolencias con plantas medicinales... Lo hemos aprendido de nuestros abuelos, de nuestros padres, del grupo social del cual hacemos parte, y tal vez intuimos que todas esas cosas vienen de un pasado remoto que ha llegado hasta nosotros.¹⁴

Mediante la palabra el hombre se separa del mundo, por así decirlo, y deja de ser una cosa más entre las cosas. Las cosas toman sentido, significado y esencia, cuando un individuo le otorga un nombre. En este sentido, el lenguaje se convierte para el hombre, en poder e instrumento de dominación.

• **El mito.** Es la acumulación en la memoria colectiva de recuerdos que los grupos humanos fabrican, espontáneamente, para expresar la percepción de que el sufrimiento y la muerte no son inevitables; para entender al mundo, dar sentido a su existencia en él y tener una guía de comportamiento. Esa materialización

¹³ MAZA PÉREZ, Maximiliano; DE COLLADO CERVANTES, Cristina. Guión para medios audiovisuales: Cine, Radio y Televisión. México: Editorial Alhambra Mexicana S.A, 1994. p. 30.

¹⁴ GALINDO CABALLERO, Mauricio; GARCÍA LÓPEZ, Carlos Augusto; VALENCIA CUÉLLAR, Jorge. Mitos y Leyendas de Colombia: Tradición Oral Indígena y Campesina. Bogotá: Intermedio editores, 2003. p. 17.

utiliza, como recurso expresivo, la experiencia del ser en el mundo, asimilada y representada simbólicamente de manera que los ideales percibidos se manifiestan en las cosas más familiares e inmediatas, como una planta, un animal, una montaña o una cascada.

El mito es, pues, una postura de adquisición de sentido que la colectividad trata de asimilar para sí, un encargo (que los grupos humanos hacen y dan de sí mismos) de liberación plena respecto de todos los límites que la existencia imputa; un mecanismo mental y propio de la inteligencia, que moviliza la esperanza, impregna de sentido la existencia y ubica, pragmáticamente al ser humano para indicarle conductas o pautas de comportamiento.

- **Origen del mito.** La existencia del ser humano siempre ha estado condicionada por el sufrimiento. Los peligros de la selva, la furia de la naturaleza, el dolor del nacimiento; de la fragilidad de la carne; de la muerte y otros “enemigos” del deseo de felicidad inherente a la raza humana, lo convierten en un constante buscador de placidez y bienestar. A partir de esta apreciación, es posible entender el por qué de la incansable búsqueda del hombre de un elemento que anestesie la perdurabilidad de esos sufrimientos escindidos tras los umbrales oscuros de la ignorancia: El Mito. Pero es más posible aún conocer los elementos que dan origen a dicho elemento anestésico: la distancia entre el goce y el sufrimiento; la certeza de que la muerte es inevitable y los procesos intuitivos, el sufrimiento da noticia de la muerte, y el goce surge de la intuición de eternidad. De ahí el origen del mito como manera de asumir colectivamente un lugar o un tiempo que trasciende los límites aparentes.

El mito es el resultado de la necesidad de pasar por un trayecto que parte de la experiencia inmediata:

- **Experiencia inmediata.** El primer elemento determinante en la comprensión del origen del mito como factor cultural, es el germen del ejercicio de la vida; los momentos vitales son los que configuran las experiencias humanas, los objetos que rodean al hombre, y las vivencias positivas y negativas.

- **Valores.** Las vivencias de la experiencia inmediata se va decantando en la memoria; donde todas las experiencias, sean placenteras o dolorosas configuran todo el abanico de posibilidades de comportamiento que condicionan la vida del hombre. La decisión consciente de repetir y experimentar el placer y de evadir y evitar el dolor, van marcando pautas de conducta aceptables o repudiables que desembocan en los valores humanos, según lo que se persiga o se evite.

- **Fines radicales.** Lo inevitable de la muerte se refleja en los momentos dolorosos; pero rebasa el nivel de los valores, pues es un paso definitivo, radical. La acción social, es en el fondo, búsqueda de fines radicales y de otros, como la tranquilidad y la seguridad. La muerte es un fin radical relacionado con el sufrimiento. Si en el sufrimiento se intuye la muerte, en el gozo se intuye la eternidad.

- **Funciones del mito.** En el marco de la vida social, el mito cumple un extenso conjunto de funciones, entre las cuales, se destacan los siguientes: como forma de conocer; como herramienta ordenadora del mundo; como sentido de la existencia; como guía de comportamiento y finalmente como medio de vinculación de la existencia con la trascendencia.

- **El mito como forma de conocer.** El mito es una herramienta usada por el hombre para asimilar su experiencia en el mundo; es una forma de conocimiento que, antes que ofrecer explicaciones sobre las cosas en particular, busca comprender la existencia en su sentido de globalidad. El mito lo abarca todo organizando lo diverso en una unidad dándole sentido al mundo, y convirtiéndose en una herramienta que integra al hombre y le sirve para integrar y conocer al mundo.

- **El mito como herramienta ordenadora del mundo.** El discernimiento comprensivo del ser en el mundo que compone el mito, abarca la universalidad de la experiencia y le da un orden en torno a tres factores, que se presentan como uno solo: el natural, el humano y el sobrenatural. Lo natural se conforma por hechos y cosas que llegan a la conciencia en forma de datos; lo humano está mediado por valores que regulan la interacción social; y lo sobrenatural materializa fines radicales de la existencia.

- **El mito como sentido de la existencia.** Cuando el mito le da un orden al mundo, orden que incluye al hombre, pone a este en relación con los demás elementos de la existencia (naturales y sobrenaturales), dándole sentido. Este sentido depende de las relaciones del ser humano con lo natural y lo sobrenatural, expresadas por los mitos. Adicionalmente, al utilizar las cosas y hechos comunes para construir su mensaje, el mito vuelca su sentido sobre la experiencia vital en su totalidad.

- **El mito como guía de comportamiento.** El orden establecido se convierte en un patrón de conducta, y este sentido se intensifica cuando el objetivo del hombre es la tendencia a evitar romper dicho orden. El ser humano implicado es este orden, es puesto en relación lo que significa asumir responsabilidades y adoptar un código ético sustentado y legitimado por el peso de la experiencia. En este

sentido, el mito se convierte en una guía de comportamiento. Las acciones de los héroes y los dioses sugieren un ejemplo a seguir.

- **El mito como medio de vinculación de la existencia con la trascendencia.** Según el mito, no hay límites, ni siquiera la muerte implica el final de la existencia y de la trascendencia como fin y sentido radical de la existencia; “reivindica la condición eterna del hombre, sacándolo del tiempo lineal que le ofrecen los acontecimientos históricos, y le muestra un camino de esperanza”

- **Culturas prehispánicas que habitaron el territorio de lo que es hoy Colombia.** Angélica García, presenta un completo estudio sobre las culturas prehispánicas en la página de Internet “Colombia País Maravilloso”.

La región arqueológica colombiana se encuentra ubicada en lo que se conoce como área intermedia, entre el territorio maya y los Andes Centrales y está constituida, por algunos países centroamericanos, por Colombia y Ecuador. Colombia posee costas sobre el mar Caribe y el océano Pacífico; esta magnífica situación la ha convertido en un cruce de múltiples tendencias culturales: de las zonas mesoamericana, circuncaribe, andina, amazónica y pacífica. Cuna de una civilización que se desarrolló con gran esplendor hasta la llegada de los conquistadores españoles¹⁵.

- **Períodos arqueológicos.** La etapa aborígen de Colombia siguió un proceso de formación similar al de otras culturas, pasando por varias fases. Al llegar los conquistadores europeos, encontraron culturas indígenas avanzadas y grupos aislados con elementales sistemas agrarios, alimentándose básicamente de la caza y la pesca. Las etapas correspondientes a este proceso cultural no tienen una determinación cronológica unificada, ya que los testimonios arqueológicos y geológicos varían en cuanto a datación de fechas. Sin embargo, las más aproximadas son: Paleoindia, Arcaica y Formativa.

- **Etapas paleoindia.** Se ubica entre el 15.000 y el 7000 a. de C. Hallazgos arqueológicos en la región de El Abra, cerca a Zipaquirá, y en la hacienda del Tequendama, junto a la región del mismo nombre, muestran artefactos líticos, restos humanos y herramientas elaboradas en hueso y cuerno, como lascas, raspadores, raederas, núcleos y denticulados, lo que manifiesta vestigios de grupos de cazadores y recolectores que se alimentaban no sólo de pequeños mamíferos, sino también de frutos y raíces.

¹⁵ Población Indígena Colombiana [en línea]: Períodos Arqueológicos. Colombia: Ángela García, 2003. [consultado 22 de Julio de 2006]. Disponible en Internet: <http://pwp.supercabletv.net.co/garcru/colombia/Colombia/indios.html>

- **Etapa arcaica.** Va del 7000 al 1200 a. de C. Esta etapa se caracteriza por una agricultura incipiente. El principal yacimiento se encontró en Puerta Hormiga, costa del Atlántico, donde cerámicas, conchas, material lítico y fogones, reflejan que hubo grupos humanos recolectores de moluscos y cazadores que iniciaron los primeros hábitos sedentarios y una horticultura primaria. La cerámica de Puerto Hormiga es la más antigua de América.

- **Etapa formativa.** Tuvo tres fases: Temprana, Media y Superior. Se extendió del 1200 a. de C., al siglo XVI, hasta la llegada de los españoles. El Formativo Temprano se caracterizó por los clanes de horticultores, la cultura de Momil y el inicio de la cultura de San Agustín. El Formativo Medio se distinguió en su orden económico por una agricultura más tecnificada, en la cual además de1 maíz se cultivaba yuca, papa, frijol y cacao; aunque continuaba siendo una economía de subsistencia sin excedentes de producción. En el orden social se dieron los primeros cacicazgos, que son grupos conformados por varias aldeas, y los núcleos, habitaciones con viviendas sobre terrazas. En este periodo se perfeccionaron las manifestaciones artísticas: cerámica figurativa y técnicas perfectas en orfebrería. Florecieron las culturas de San Agustín, Tierra- dentro, Calima, Quimbaya, Sinú y Tumaco.

- **Familias indígenas.** Cuando los conquistadores llegaron al Nuevo Mundo encontraron las tierras habitadas por numerosas tribus indígenas, de diferentes familias, con diversas religiones, idioma y costumbres. Para los estudios sobre las tribus indígenas, los historiadores e investigadores se han basado principalmente en el aspecto lingüístico. Estos estudios han llevado a clasificar las tribus en tres grandes familias: Familia chibcha, caribe y arawak. El referirse a familias significa que se habla de grupos pertenecientes a una misma comunidad lingüística, en los cuales puede haber diferentes dialectos y lenguas, pero con una base en común.

- **La familia Chibcha.** Entre esta familia sobresalieron las tribus de los Muisca y la de los Taironas por su organización económica, social, política y religiosa. Característica del territorio chibcha fue la altiplanicie, situada entre 1.700 y 2.000 m sobre el nivel del mar, que facilitó el trabajo de agricultura y el desplazamiento a través de sus zonas de dominio comercial y militar. Fue la más importante por su cultura y población. Las numerosas tribus de esta familia tenían en común su idioma y algunos oficios como la agricultura, la cerámica y el tejido de las mantas.

- **La familia Caribe.** Buscaron para vivir las tierras bajas y calientes como las costas y los valles de los ríos Magdalena, Cauca, Atrato y Sinú. Los pueblos más importantes de la familia Caribe fueron: Los Muzos que habitaron la región comprendida entre los ríos Magdalena, Sogamoso, Ermitaño y Suárez; los Panches que se establecieron entre los ríos Negro, Guarinó, Coello y Fusagasugá;

los Pijaos, vivieron en la zona comprendida entre los actuales departamentos del Tolima y Caldas, los Quimbayas que se concentraron en el departamento del Quindío y los Mutilones cuyos descendientes aún viven en la hoya del río Catatumbo. Los Quimbayas fue la tribu más representativa de la familia caribe que logró radicarse en un solo sitio a diferencia de los demás caribes que eran nómadas.

- **La Familia Arawak.** Los Arawacos tomaron como asiento la Sierra Nevada de Santa Marta. Conforme a modernas investigaciones vivieron en principio en las llanuras costaneras de Colombia y Venezuela, con lo cual perdieron su unidad idiomática y adoptaron dialectos diversos.

- **Otras culturas que se desarrollaron.** Dentro del conjunto de las otras culturas que se desarrollaron en el territorio de lo que hoy se conoce como Colombia, están: Tierradentro y San Agustín.

- **Cultura Tierradentro.** En la costa del Pacífico, al sur de Colombia, se desarrolló la cultura Tumaco, que cuando se extendió al Ecuador, se llamó tolita. Esta cultura se destacó por la escultura de innumerables cabezas y estatuillas de arcilla, que ostentan un particular estilo y pueden identificarse inmediatamente. En el centro ceremonial de La Tolita, estos artistas realizaron representaciones de cabezas de tamaño natural que hoy se encuentran en los museos de Quito y Guayaquil.

- **Cultura San Agustín.** Estuvo situada en la cabecera del río Magdalena, en el departamento del Huila, en el llamado valle de San Agustín. Este ámbito geográfico fue propicio para su desarrollo e irradiación, por los declives de la cordillera que bajan hacia la Amazonía, los caminos naturales hacia Nariño y Cauca y por lo tanto, al Ecuador y las vías de acceso al norte y occidente del país. La civilización agustiniana fue tan aventajada que apenas admite comparación con la Azteca, la Maya y la Inca.

Posiblemente los monumentos de piedra que son su característica fueron tallados entre el año 600 antes de Cristo y el siglo IX de esta era. Esta cultura del periodo Formativo se caracterizó por una copiosa e imponente estatuaria, centenares de esculturas megalíticas y relieves trabajados en piedra volcánica. Hasta el momento se han descubierto mucho más de 300 estatuas y aun en la época, como ocurrió en 1972, se siguen desenterrando otras.

- **El Vuelo del Chamán.** Existen varios puntos de vista desde los cuales estudiar la riqueza del legado cultural que se tiene al alcance en la actualidad gracias a las piezas de las culturas precolombinas. Sobre la orfebrería

precolombina existe una nutrida bibliografía, con textos eruditos, ilustraciones espléndidas y ediciones cuidadosamente preparadas, el Museo del Oro, presenta en su exposición permanente majestuosas piezas de orfebrería y alfarería que dan testimonio de la laboriosidad de las comunidades que habitaron el territorio de lo que es hoy Colombia.

Pero existe un **mensaje implícito** en esas piezas que escapan al terreno de lo económico y netamente material, y eleva la cosmogonía del “hombre antiguo americano” al nivel de la trascendencia simbólica, se trata del “Vuelo del Chamán”, que habla acerca de las creencias y tradiciones referentes al mundo espiritual que los habitantes prehispánicos expresaron a través de los materiales y artefactos de las piezas precolombinas. Dicho mensaje implícito es estudiado por el profesor Dolmatoff, quien abre su estudio sobre el chamanismo así: “Mi ensayo de interpretación del oro precolombino tendrá pues como tema central la institución del chamanismo, visto como parte esencial de los fundamentos ideológicos de las culturas indígenas de Colombia”.¹⁶

- **El significado simbólico del Oro.** El oro es prácticamente incorruptible. Aún después de haber estado enterrado por siglos o sumergido bajo el agua durante milenios, conserva su brillo sin variación alguna, mientras que materiales como el cobre, la tumbaga (aleación indígena de oro y cobre) o la plata, cambian de color y textura cuando se exponen a diversos factores físicos y químicos, pero el brillo y resplandor del oro perduran tanto, que este metal ha sido exaltado al nivel simbólico representando la eternidad.

En las religiones, el oro también tiene un carácter de ofrenda, de sacrificio grato a los dioses, es casi una exigencia que ellos hacen al hombre. El brillo y el color del oro también se relacionan con el Sol, el cual, es considerado el padre del oro y se nutre de oro. Por estas razones, el oro se relaciona con la figura del “Mago”, ese orfebre relacionado directamente con el “Chamán”, transformador de la materia de un estado profano a un nivel más elevado, un nivel sagrado. La relación del oro con el sol, tiene connotaciones fertilizadoras, vitales que desembocaban en un poder político. Las joyas de oro eran utilizadas por hombres y mujeres; el brillo daba presencia al portador, y el guerrero, cacique o chamán, cuando cubría su cuerpo con oro, afirmaba una actitud dominante sobre los miembros de su misma comunidad y sobre sus enemigos.

¹⁶ DOLMATOFF, Gerardo Reichel. Orfebrería y Chamanismo: Un estudio iconográfico del Museo del Oro del Banco de la República de Colombia. Bogotá D.C.: Villegas Editores, 2005. p. 26.

- **La cosmovisión chamánica.** Para entender y valorar el significado simbólico del oro precolombino en un contexto espiritual y religioso, es indispensable introducirse en la cosmovisión del chamán indígena.

El chamanismo es un sistema coherente de creencias y prácticas religiosas que tratan de organizar y explicar las interrelaciones del cosmos, la naturaleza y el hombre. La base **neurofisiológica** se convierte en el mecanismo que por medio de experiencias visionarias los chamanes utilizan para dar dichas explicaciones y para ubicar al hombre en la naturaleza y darle un lugar en el cosmos.

Entre las sociedades indígenas colombianas son comunes estas creencias acerca de la estructura básica del cosmos así como de la posibilidad de una persona moverse dentro de este modelo escalonado. Ideas muy parecidas se encuentran en muchas otras partes del continente americano y también en el Viejo Mundo. Es posible que se trate de una forma de pensamiento arcaico que se remonte a lejana épocas prehistóricas.

En cuanto a las características del chamán, se puede decir que por lo general este oficio corresponde únicamente a los hombres, pero en varias culturas, las mujeres también son chamanes. Contrario al estereotipo popular, los llamados “brujos” o “hechiceros”; los chamanes son individuos muy inteligentes que desempeñan múltiples funciones importantes dentro de sus sociedades. Son curanderos, rezanderos y dirigen los rituales del ciclo vital del individuo. Son especialistas en genealogías, en recitaciones mitológicas, en bailes y cantos. El chamán es político e influye sobre la toma de decisiones en el campo de la conservación de los recursos. Es muy importante su función mediadora en el caso de conflictos sociales, así como su papel en el tratamiento de problemas psicológicos individuales. Pero ante todo, el chamán es un mediador entre el mundo terrestre y el mundo sobrenatural.

Una de las funciones principales del chamán, consiste en establecer y mantener **contacto con el mundo sobrenatural**, para ello recurren al estímulo causado por sustancias alucinógenas. Las principales **planas alucinógenas** usadas en Colombia por los indígenas son las diferentes especies de una liana selvática del género **Banisteriopsis**, comúnmente llamada **Yajé**; la fruta o flor del árbol “borrachero” (*Brugmansia*), las diversas especies de chamico (*Datura*) y la batatilla (*Ipolema violacea*).

El uso de estas drogas está relacionado directamente con lo que se denomina “**El Vuelo del Chamán**”, definido éste, como la disociación de la realidad durante la cual, el “espíritu” del chamán se separa de su cuerpo y penetra en otras dimensiones del cosmos, sea para encontrar en ellas la curación de

enfermedades, sea para consultar con los seres sobrenaturales o ancestrales acerca de sucesos actuales y venideros, sea para aprender nuevos ensalmos, cantos o bailes. En muchos casos, el vuelo chamánico simboliza la muerte y el renacimiento del chamán, donde el chamán es devorado por un monstruo, un caimán, una serpiente gigantesca o el remolino de un río, situaciones de las cuales sale ileso, transformado y elevado a un estado de sacralizado.

La idea de otras dimensiones, de “otros mundos” que son la morada de los espíritus de los muertos o de seres fantásticos, se fundamenta en la experiencia del “**viaje extático del chamán**”, el cual proporciona el modelo para el concepto de la transformación. A partir de este, el chamán, bajo el influjo de ciertos narcóticos, cree poder transformarse en un pájaro, en un jaguar o en otros animales y así poder vagar, sin ser reconocido, en el mundo terrenal. Bajo esta experiencia, acecha a sus enemigos, observa la conducta de las gentes, se comunica con otros chamanes.

Una apreciación fundamental de la comprensión del cosmos chamánico, es la estratificación de una secuencia de mundos superpuestos que implican una gradación, sea esta en la vía de ascenso o descenso. Esta imagen estratificada, es tripartita, está formada por un mundo subterráneo, por el mundo terrestre y por otro superior o celeste.

Según las creencias chamánicas de algunas tribus, aquellos **mundos escalonados**, que yacen fuera del mundo terrestre, son los elementos constitutivos de un microcosmos que consiste en una secuencia de dimensiones del propio mundo interior del individuo, es decir, representan una escala interna de “mundos” de la conciencia humana. En sus alucinaciones, los chamanes penetran los diferentes estratos del cosmos como si fuera por estrechas puertas y que, a la inversa, pueden y deben explorar las dimensiones de su propio ser.

Este modelo cósmico se repite luego en una escala cada vez menor: las montañas y los cerros los imaginan como “mundos” estratificados; detalles arquitectónicos de templos y aun de viviendas simbolizan la estructura del cosmos; el cuerpo humano se interpreta en términos de segmentos horizontales, y el mismo principio se puede aplicar a artefactos tales como una olla o un instrumento musical.

Partiendo de estas ideas de **gradación** a través de un universo cósmico escalonado y del concepto de **transformación**, se llega a la imagen fundamental de la comprensión del **vuelo chamánico**. La gradación significa la evolución y el tránsito que sólo puede hacer el chamán a través de los tres estados del cosmos; y la transformación simboliza la evolución del chamán en su vuelo; ésta se refleja morfológicamente en las piezas precolombinas. Dicho reflejo de esta transformación se aprecia en la obra “Orfebrería y Chamanismo” de Gerardo

Reichel Dolmatoff, por medio de una clasificación de tipologías o tipificaciones a partir de las características de las piezas que acudiendo a iconizaciones que van desde el Icono A, hasta el Icono D.

Se toma el **Vuelo del Chamán** y su idea de transformación y gradación, como recurso argumental para reforzar el concepto de transformación de los personajes guerreros, pues cada uno pasa de ostentar el nivel de esclavo, príncipe u otro rango social, al de un guerrero chamán, evolucionando en varios de sus aspectos, pero principalmente en lo espiritual y lo corporal. Pasa de vestir un traje (inspirado en las etnias tomadas para la recreación de la historia) a portar un pectoral sagrado que se desarrolla y transforma en una poderosa armadura. Esta relación hace referencia a la octava de las diez preguntas expresadas a manera de viñetas en la sistematización del presente proyecto (numeral 1.3.) la cual plantea el interrogante sobre los mecanismos empleados para la adaptación de las formas precolombinas a elementos del entorno.

- **El hombre-pájaro.** Partiendo de la observación morfológica (sin descuidar el análisis cosmogónico) se llega al icono del vuelo del chamán, designado como Icono A. “Se trata de la representación del hombre-pájaro y de sus transformaciones (idea central y resumen del significado del vuelo del chamán), junto con el concepto de familiares, o animales auxiliares, usualmente en forma de aves”.¹⁷ Dentro del lenguaje de análisis de Dolmatoff, un icono representa un concepto elaborado mediante un logro o cánones de representación, y se destina a la transmisión de su contenido, en este caso el vuelo chamánico y todo lo que conlleva en términos de transformación. Los cánones normativos repiten un conjunto de elementos iconográficos, de manera que el icono, como figuración, hay una congruencia de formas y asociaciones simbólicas.

- **Importancia de la recuperación de los mitos prehispánicos en la modernidad y en el futuro.**

Actualmente, se cuenta con nuevas formas de explicación de la realidad, y de las manifestaciones que configuran las creencias actuales, esto se puede denominar, “Las mitologías de la modernidad”, donde Juan Cueto, plantea esta temática, partiendo de la Desmitificación y la Postmodernidad:

Seguramente hubiera sido más apropiado hablar de “Signos de la actualidad”, “Ritos de Hoy”, “Símbolos de lo contemporáneo”, “Fenomenología de presente”. Es probable. A riesgo de irritar al fino espíritu metodológico de los académicos celadores de lo mundano,

¹⁷ Ibíd., p. 149.

se llaman aquí directamente sin peros ni melindres, “Mitologías de la Modernidad” a una serie de signos, ritos, símbolos, fenómenos, lenguajes, mensajes, manías, expresividades, rupturas, costumbres, tics...¹⁸

- **Los Dioses Indígenas prehispánicos frente a los dioses Modernos.** EL hombre siempre ha buscado formas de explicar los fenómenos de la naturaleza y de lo que le rodea, y para poder explicarse y justificarle a las futuras generaciones su presencia en el mundo, ha echado mano de una herramienta que es casi inherente a la evolución humana o para llamarlo de otra manera es el génesis de la misma, el génesis de la cultura, esta profundamente incorporada herramienta no es otra cosa que el mito.

Los mitos nacieron con la cultura, gracias a ellos los hombres primitivos encontraron explicaciones al día y a la noche, a la lluvia, al trueno, al sol, a la luna y a las estrellas, al líquido vital que representa la sangre, a la fecundación y a muchos otros fenómenos que no podía explicar por medio de lo que hoy podríamos llamar raciocinios lógicos o métodos científicos. Era natural que en una sociedad carente de conocimientos científicos (como los tenemos en la actualidad, porque sería una arbitrariedad total no hablar de los elevados conocimientos de astronomía, arquitectura, medicina y otras ciencias que habían alcanzado las culturas prehispánicas), donde la percepción del mundo obedecía a impulsos instintivos y fisiológicos gracias a los órganos de los sentidos, el hombre inventara entidades y sucesos superiores, lejanos y misteriosos que fueran difícilmente cuestionables por las generaciones presentes y futuras, y mas bien implementadas por los líderes religiosos como dogmatismos que configuraban su cosmogonía.

Estas entidades eran los dioses y deidades que enriquecían sus mitos. Los cuales además de poseer grandes poderes mágicos, eran representaciones de los elementos de la naturaleza: el agua, el sol, los animales, las plantas, la luna, el cosmos, el viento, etc. Dichas representaciones, que en la actualidad probablemente analicemos como simples asignaciones, eran mucho más que eso, eran más que el afán simplista y fanático de extraer la esencia del mito (cuyo significado se expresa en el primer párrafo), y pretender “graparle” forzosamente una creencia o religión a un elemento de la naturaleza, era más bien un medio de expresar su satisfacción y agradecimiento hacia la perfección de su entorno, por eso veían a dios en todo lo que les rodeaba: en la miel de las abejas que les permitía endulzar los alimentos y poder disfrutar más de ellos; en el agua que

¹⁸ CUETO, Juan. Mitologías de la Modernidad: Desmitificación y Postmodernidad. Barcelona: Salvat Editores, 1986. p. 4.

refrescaba sus cuerpos y les permitía la vida, en las aves que les proporcionaban sonidos armónicos que les daba tranquilidad, en la tierra que les daba frutos de sabores muy agradables que además de satisfacerlos, les proporcionaba la vida y un lugar estable para vivir y establecer sus comunidades.

Probablemente éste sea el más sencillo, directo, lógico y coherente sistema religioso que ha existido en la historia de la humanidad.

A lo largo de la historia, el hombre no se ha detenido en su labor de crear nuevos dioses concebidos lógicamente en nuevos mitos, los cuales van evolucionando, naciendo y muriendo acorde al devenir de la raza humana.

Actualmente, el hombre moderno sigue creando formas de justificar su existencia en el planeta, pero esta justificación obedece a diferencia del hombre primitivo (que canalizó dichos imaginarios hacia la religión y manifestaciones espirituales) a otras necesidades y comportamientos inherentes a su propia evolución y que son radiografía viva de su historia, tales como:

- Las diferentes representaciones artísticas
- Los sentimientos
- Las enfermedades
- Los descubrimientos científicos y tecnológicos
- Los medios de comunicación
- Los medios de transporte
- Las nuevas creencias de carácter dogmático, reflejadas en religiones y sectas.
- Los nuevos sistemas económicos
- La conformación de grandes grupos humanos como ciudades y países.
- La evolución de las diferentes culturas

Para cada uno de éstos fenómenos, el hombre ha creado nuevos mitos y nuevos dioses, por ejemplo, para la música ha creado a dioses como Beethoven, Mozart, Madonna, Britney Spears, The Rolling Stones, The Beatles, Michael Jackson, Shakira, etc, todas estas son personalidades “superiores” e inalcanzables como en el tiempo prehispánico lo fuera la Cacica de Guatavita, enriquecidas por los anhelos, las ilusiones y las fantasías de las personas que ponen sus emociones, al incorporar su vida dentro de un imaginario que los conecta directamente con la vida enigmática y perfecta de sus estrellas preferidas, intercambiando dinero por el placer de escuchar su música o eventualmente asistiendo a conciertos donde pueden estar por breves pero eufóricos momentos donde las histerias colectivas engrandecen y espectacularizan estos sucesos que podrían compararse con rituales sagrados, no son nada diferentes de las ceremonias celebradas por los chibchas en las cuales se hacían ofrendas a los dioses, y que consistían en

pequeñas figuras de fundidas en oro que el cacique arrojaba a su diosa en las aguas de la Laguna de Guatavita, donde asistía igualmente la muchedumbre hambrienta de la presencia de sus dioses, quizás siendo ésta, la mejor referencia que ejemplifica dichos sucesos de la actualidad.

- **La recuperación de las culturas prehispánicas colombianas por medio de los nuevos mitos a través de una visión futurista.** El resultado final del presente proyecto es un documento visual que acudiendo al universo cultural prehispánico, exalta valores gráficos y mitológicos de las culturas prehispánicas para ser representados por medio del cine (medio mass mediático que por su naturaleza, se convierte en la herramienta propicia para expresar el objetivo del proyecto), el cual, podría catalogarse como uno de los mitos modernos que contiene simbologías y dioses nuevos, aquí encontramos que la primera justificación (mitología prehispánica) contiene a la segunda (el mito moderno del cine), y viceversa, en este sentido la justificación sería cíclica, y mutuamente complementaria; es como si se ubicaran dos espejos frente a frente donde las proyecciones mutuas son infinitas.

- **La morada mítica de los dioses prehispánicos en el pasado el presente y el futuro.**

La morada de los dioses prehispánicos:

- La cosmogonía expresada por medio de la tradición oral.

La morada de los dioses del presente y del futuro:

- Los Mass Media

- **La moda prehispánica en el futuro.** Análisis visual de las formas de vestir prehispánicas acopladas a las tendencias modernas estéticas y proyectadas tanto a la estética como a las necesidades climáticas y de adaptación atmosférica futuristas.

- **La violencia en la historia humana, reflejo de una realidad pasada, presente y futura**

- La invasión
- El asesinato
- El arrazamiento de una cultura

- **Lo sagrado se encuentra con la máquina**

- Análisis de las dos culturas:
- Cultura tecnológica.
- Cultura Humanista.

- **Otra visión del futuro.** El futuro ya no es una construcción utópica, se convierte más bien en un proceso de eventos sucesivos que se conectan consecuentemente en el devenir cronológico de la evolución humana.

- **El mito Vampírico**

- **La historia de la mitología vampírica.** El mito de los vampiros tiene miles de años de antigüedad, y es detectable casi en cualquier civilización de humana, desde las lamias de la cultura greco-latina hasta los monstruos de ojos rojos y pelo verde de la demoniología china, pasando por los zorros-vampiro de Japón y por las criaturas conocidas como Penanggalang en Malasia.

Aunque el origen de los vampiros se atribuye generalmente al oriente de Europa, existen varias fuentes históricas que señalan la aparición de este tipo de criaturas, ya en el siglo XI de la era actual, en las Islas Británicas. Los cronistas ingleses, acuñaron el término *cadaver sanguisugus* para referirse a estos proto-vampiros, cuya traducción es “cadáveres bebedores de sangre”¹⁹. Con la revolución científica, el mito va trasladándose hacia el Viejo Continente, una tierra mucho menos evolucionada y propensa a la proliferación de leyendas. Así, generalmente se ubica a los vampiros como nativos de la zona de los Cárpatos (Nombre que se toma para el lugar de construcción del castillo de la reina malvada del argumento de *Sangre de Oro*), y de la meseta de Transilvania, siendo posible también el rastreo de fuentes en Austria, Rumania y Hungría.

Por esta razón, la clasificación de los vampiros se ha desarrollado mucho más en el este de Europa; siendo de esta tradición de donde se han tomado los referentes para las actuales representaciones cinematográficas de estas criaturas, que poseen atributos similares a los descritos en el folklóre eslavo clásico.

Los pueblos eslavos se han distribuido en lo que hoy se conoce como Europa del Este, desde Rusia hasta Bulgaria, Serbia y Polonia, y aunque su evangelización comenzó en épocas muy remotas, las divergencias entre la Iglesia Ortodoxa y la Iglesia Católica hizo que este pueblo se dividiera. Así, mientras los rusos, los

¹⁹ FRANCO, Claudia; MORENO Horacio. *Vampiros: La leyenda-la historia-la realidad*. Barcelona: Círculo Latino, S.L. Editorial, 2002. p. 6.

serbios y los búlgaros permanecieron dentro de la Iglesia Ortodoxa, los polacos, checos y croatas decidieron alinearse con la Iglesia Católica con sede en Roma.

Esta división trajo consigo una diferenciación en las creencias concernientes a lo sobrenatural ya que, mientras que para los católicos los cadáveres incorruptos después de la muerte pueden considerarse santos; para los ortodoxos son sencillamente vampiros. Poco a poco, estos mitos eslavos que se desarrollaron durante el siglo IX como resultado del choque entre las enseñanzas de la cristiandad y el paganismo, se fueron apartando del plano religioso para ser relegados a la categoría de creencias populares; alimentándose de eventualidades como nacimientos de niños con membranas o cola, el haber sido concebidos determinados días, el haber muerto de manera extraña, la excomunión o el haber sido enterrados sin cumplir con los ritos establecidos por la religión.

- **Características de un vampiro.** El vampiro, según la creencia popular, es un ser que bebe la sangre de los seres humanos para su supervivencia. Una supervivencia relativa, ya que tienen que morir para convertirse en seres de esta especie. La característica distintiva de dicha muerte, es que, durante la misma, seguramente fue contagiado por otro vampiro.

El modo de contraer el mal, generalmente, se da a través de la mordedura en la vena yugular de la víctima, para que luego ésta beba la sangre contaminada del propio vampiro. Este intercambio de fluido vital, logra que la persona sea condenada a la vida eterna.

El aspecto externo del vampiro, es el de una persona extremadamente atractiva, sensual y romántica, cualidades que le permiten conquistar más fácilmente a sus presas, cualquiera sea su sexo o edad. Acostumbra hipnotizar a sus víctimas, y convertirlas en esclavos, formando así una especie de matrimonio diabólico. Entre sus características fundamentales están las uñas largas, la piel mortecina y frágil a la luz solar, y los colmillos largos y afilados que pueden sobresalir de los labios. Su aspecto general es delgado y lánguido, no puede salir durante las horas del día, y no refleja imagen alguna en un espejo. En ocasiones, y de acuerdo a las situaciones, puede convertirse en niebla o tomar la forma de criaturas inferiores como lobos, ratas o murciélagos. Pero es un procedimiento que sólo utiliza cuando está en peligro.

- **Cómo muere un vampiro.** La forma de matar a un vampiro es atravesar su corazón con una estaca de madera, con mano firme y mucha fe, para luego proceder a cortar su cabeza, a fin de evitar que pueda regresar de la muerte una vez más. También pueden morir mediante el uso del fuego, que es capaz de consumir materia hasta reducirla a cenizas. Es una creencia muy difundida, que

los vampiros le temen a los crucifijos, al agua bendita, y a toda la simbología cristiana en general, además de no tolerar la presencia de los ajos y de sus flores. Como no pueden exponerse a la luz del sol, que los destruye, duermen durante las horas diurnas bajo la protección que les brindan sus ataúdes, y en contacto con tierra extraída de sus lugares de origen. La mayoría de las características antes mencionadas, obedecen al cine, forma de narración que ha “reelaborado” el mito y le ha agregado ingredientes nuevos.

- **La leyenda y la realidad vampírica.** La experiencia indica que todo mito o leyenda guarda en su interior un núcleo de verdad, una cierta porción de realidad o, por lo menos, de la percepción de la realidad por parte de los responsables de la mitificación de un determinado tema.

El siglo XX trajo consigo un sinnúmero de avances tecnológicos, y la ciencia ha reemplazado en cierta medida, a la religión como explicación última de los fenómenos de la cultura humana. Desde este punto de vista, se pueden tomar como explicación al enigma mental que surge al tratar de establecer el límite entre la realidad y la leyenda.

Por un lado se tiene a Bram Stoker, quien como fuente de inspiración para la creación del personaje principal de la película “**Drácula**”, toma como referente a **Vlad Tepes**, o también llamado “Vlad el Empalador” un personaje real cuya existencia (de carácter malvado y despiadado) se desarrolló en un contexto histórico, temporal y físico que escapan totalmente a la fantasía.

Por otro lado, existen manifestaciones fisiológicas inherentes a la naturaleza humana que se relacionan directamente con las características físicas propias de los vampiros, y que en épocas remotas se atribuyeron a orígenes sobrenaturales, condenando al enfermo a ser señalado de maldito o vampiro. Estas manifestaciones obedecen a desordenes químicos que desencadenan en enfermedades como la **catalepsia**, un trastorno nervioso que provoca una especie de animación suspendida, muy similar a la muerte.

Esta dolencia que fue rescatada literalmente por Edgar Allan Poe, bien podría haber sido asociada en el pasado con muertos que regresaban a la vida, principal característica distintiva de los vampiros de todas las épocas. Otra enfermedad que podría asimilarse al vampirismo es la “**Porfiria**”,²⁰ una extraña enfermedad hereditaria que afecta la sangre.

Quienes sufren de este desorden son incapaces de producir “heme”, elemento fundamental de la sangre que, además, le da su característica coloración roja. Los

²⁰ Ibíd., p. 125.

síntomas son, sensibilidad a la luz del sol, piel repleta de escaras y heridas que no curan, un crecimiento excesivo del cabello y un arrugamiento de la piel alrededor de los labios, lo que puede asociarse con caninos e incisivos prominentes. Asimismo, mientras que a una persona normal el ajo le ayuda a la producción de heme, en quienes sufren dicha enfermedad aumenta el dolor e intensifica los síntomas. Este conjunto de aseveraciones históricas y científicas, arrojan argumentos válidos para señalar la importancia de un planteamiento objetivo de fuentes de inspiración reales para la construcción de los nuevos mitos.

- **Vampiros en el Cine.** La primera producción cinematográfica de vampiros se realizó en Francia en 1896, por el famoso director George Méliès, inventor de casi todos los trucos y efectos cinematográficos del período, el título de la película es *Manoir du Diable*.

Bram Stoker escribió la novela *Drácula* en 1897, siendo llevada al cine en 1920 en Rusia, adaptada directamente del libro original. Un año después se lanzaría una versión muda en Hungría, dirigida por Karoly Lajthay.

Sin embargo, la más conocida de las producciones de terror de esa década, sería la famosa *Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*, dirigida en el año de 1921 por Friedrich Wilhelm Murnau, en Alemania. *Nosferatu* tomó su título de la palabra homónima serbia que significa “no muerto”.

En 1927 se estrena *London After Midnight*, película protagonizada por Lon Chaney, inigualable maestro de la caracterización. Ocho años después Tod Browning realizaría una nueva producción protagonizada por Bela Lugosi, otro gran actor que caracterizó magistralmente a uno de los más atemorizantes vampiros del cine.

Otra de las perspectivas que sirvieron para abordar temas cinematográficos en los años 20's, se dieron a través de las películas que presentaban a criminales sobrenaturales con seudónimos tales como “gato” o “murciélago”. Un caso emblemático es el de la película *The Bat*, estrenada en 1926, una producción adaptada de una obra de teatro muy exitosa en el círculo de Broadway.

En 1931, Fritz Lang produce la primera versión sonora de *Drácula*, que gira en torno a los asesinatos cometidos por el criminal en serie Peter Kürten. En el mismo año se realiza *Vampyr*, basado en una adaptación del relato *Carmilla*.

En 1935 se realiza la cinta llamada *Mark of the Vampire*, que contó con la actuación de Bela Lugosi, quien cuatro años atrás interpretara al Conde Drácula en la película del mismo nombre, pero ésta vez no interpretaría al conde.

Posteriormente, el director Ed Wood, realizaría Plan 9 From Outer Space, considerada la peor película de la historia, en la mitad del rodaje, Bela Lugosi, su actor principal, falleció, siendo reemplazado por otro actor.

En 1936, Lambert Hyllier estrena Dracula's Daughter interpretada por Gloria Holden como la condesa Marya Zaleska, hija del rey de los vampiros, quien desea conseguir la cura para su mal.

Hacia 1943, se lanza Son of Dracula, dirigida por Robert Siodmak. Al año siguiente, en 1944, los estudios de Columbia Pictures, estrenan The Return of the Vampire cuyo personaje principal es revivido por unos samaritanos que remueven la estaca clavada en su cuerpo tras un largo sueño.

En 1948 se realizó el film Abbott and Costello Meet Frankenstein, en donde los famosos comediantes se topan con el monstruo y con un vampiro.

En 1958 se estrena Horror of Dracula, que contó con la actuación de Christopher Lee quien interpreta a un conde Dracula cargado de sexualidad, virilidad y ojos inyectados de sangre. Fue la primera versión adaptada directamente de la novela de Stoker, tratando de ser lo más fiel posible. La secuela de esta película fue estrenada en 1960, bajo el nombre de The Bridges of Dracula, en la cual solamente aparece el nombre del conde en el título de la película.

En 1962, la Hammer produce una nueva película titulada Kiss of the Vampire, con alto contenido de sensualidad, no es tan terrorífica como la mayoría de filmadas hasta el momento. En 1966, Christopher Lee actúa en otra producción de vampiros llamada Dracula, Prince of Darkness. Al año siguiente se lanza Dracula Has Risen from the Grave, en esta ocasión, Dracula es perseguido por un Monseñor interpretado por el actor Rupert Davies.

En 1972, se lanza Dracula A.D. 1972, en la cual el conde es vuelto a la vida a través de una ceremonia satánica.

Dracula, 1973 de Dan Curtis. Se trata de una nueva versión del clásico, que intenta adaptarse lo más posible a la novela de Stoker y su conexión con el verdadero héroe valaco. La adaptación fue realizada por Richard Matheson.

En 1974, se estrena Andy Warhol's Dracula. Un film producido por el renombrado artista plástico, que fue el lanzamiento popular del alemán Udo Kier.

En 1979 se realiza una nueva versión de Nosferatu, bajo el nombre de Nosferatu, Phantom of the Night. Se trata de una nueva adaptación de la antigua película de Murnau, ofrece un final diferente de la de 1922.

The Hunger, lanzada en 1983, cuenta la historia de una reina egipcia que, alimentándose de la sangre de sus víctimas, ha conseguido sobrevivir hasta la época actual.

En 1985 se estrenaría Fright Night. En 1987, se estrenó otra producción con jóvenes vampiros, que llevaba como título The Lost Boys.

En los años 90's llegó el momento para un renacimiento del cine de vampiros, y en 1992, se estrenó Bram Stoker's Dracula de Francis Ford Coppola, que se convirtió en el estreno más esperado de ese año, ya que contaba con la dirección de la trilogía de El Padrino.

En 1994 se estrena Interview with a Vampire, tomada de famoso libro de Anne Rice, que además fue guionista del filme, por sugerencia del productor David Geffen. Esta película sugiere una perversa atracción entre los vampiros masculinos. En 1996 se estrena From Dust Hill Dawn, protagonizada por Quentin Tarantino, George Clooney y Salma Hayek.

Estrenos cinematográficos recientes, y de gran éxito en taquilla, corresponde al lanzamiento de películas con alto contenido de acción que tratan el tema de los vampiros son: Blade I, II y III; y Underworld.

2.1.3. Determinantes de Diseño

- **La narrativa gráfica como medio de enculturación y transculturación.** La narrativa gráfica contemporánea, tiene en cuenta aspectos como la relación entre política, historia, medios de comunicación, literatura y expresiones de grupos minoritarios (mujeres, afroculturas, indígenas). Entre diversas alternativas artísticas de expresarse es un modo clave de acercarse a la cultura, los contenidos universales son más bien mayoritarios de expresión. La narrativa gráfica se entiende desde una perspectiva amplia, y no desde una punto de vista de subgénero. La imagen se mezcla con el texto de muchas formas diferentes. De hecho, cada autor ejerce de alquimista de una manera diferente para cada ocasión, con la honrosa exaltación a la cultura escrita, que suele mantener algún convencionalismo, alguna fidelidad a la historieta más popular, al menos en aspectos gráficos. Una publicación famosa que impacte en abundancia artística dentro de la "ciudad" (cultura) se difundirá en todas las culturas hasta eclipsarles, llenando a grupo de artistas de todas parte, de propios y naciones extranjeras incitándolas a que se muevan en medio de los dibujos, las letras, los relatos ancestrales, la modernidad, el futuro y las idealizaciones para exportarlas.

La narrativa gráfica en sus intentos de fusionarse en otras culturas aboga a la riqueza de las tradiciones por el mucho interés del público de preocuparse demasiado por seguir la tradicional forma de saber de la historia, mitos y leyendas.

Sin embargo se pueden presentar algunas dificultades cuando las publicaciones son experimentales, puede hacer que un trabajo excelente de calidad no sea nada, hacer entrar en crisis el cómic y por ende que la gente no se juegue el dinero por este tipo de publicaciones.

- **Los códigos estéticos interculturales como mecanismo de “globalización cultural”.** Cada grupo social tiene sus símbolos externos, códigos estéticos que ahondan en el tipo de sociedad que el grupo defiende. La globalización, (las fronteras abiertas, los tratados de libre comercio) ha hecho que las culturas sean mas libres y heterogéneas, porque independientemente de los productos de intercambio comercial estos vienen con el valor agregado de los rasgos de una cultura haciendo más rico y complejo el paisaje estético de una cultura en gesta o en franca metamorfosis.

La imagen individual habla y supone elección libre, pero también imposición social. El entorno nos condiciona porque la indumentaria por así decirlo provoca el respeto o el rechazo de la “tribu”, más en sociedades intransigentes que “demonizan” la diferencia. Existen estéticas acomodadas en el subconsciente colectivo como válidas, respetables y estéticas que se asocian al peligro y a la violencia.

La globalización no es sólo un fenómeno aislado de la cotidianidad, ya esta hablando del ser, como individuo en sociedad, desde que se nace y el rol que este juega en el proceso de globalización cultural, esto quiere decir que de algún modo u otro se quiera o no cada individuo donde quiera que este y donde quiera que valla arrastrará consigo todos sus códigos culturales. Los códigos estéticos de una cultura están expresados en los ritos, costumbres, folklore, arquitectura, arte, etc, que por efectos de la globalización han sido “comprados” he introducidos en otras sociedades como un nuevo elemento de las mismas. No hay marca de diferencia ya que la tendencia es ir siguiendo unos códigos elegidos libremente pero por otro lado a otros por un periodo corto de tiempo les vienen impuestos por su sexo, edad o poder adquisitivo.

Esta es la época de los iconos, signos y de descubrimientos estéticos, en donde se buscan símbolos identificadores, en donde se profundiza los ensanchamientos de los códigos, en los lenguajes evidentes que nos resitúan en la cumbre de la esencia de lo natural, en el sentido de considerar fundamentalmente la idea de

globalización cultural. Ahora es importante el cultivo de estética, de preservar teorías, todo esto basado en el culto a la imagen, en el descubrimiento continuo de aquellos pliegues que están inmersos en la propia efervescencia del cambio y en la transmutación de lo formal debido al paso del tiempo, que cambia pero no su contenido.

- **La estética como expresión de una identidad cultural** La estética ha sido un componente que ha estado presente a lo largo de la historia del ser humano, formando parte importante de toda clase de expresiones, ya sea de arte, moda, costumbres, etc, que identifican una cultura.

La cultura es una construcción a partir del comportamiento de los individuos de un grupo. Por lo tanto el conocimiento de la cultura de un grupo va a provenir de la observación de los miembros de ese grupo que se va a poder concretar en patrones específicos de comportamiento. Estos patrones específicos surgen interrelacionados entre sí definiendo como tal los rasgos de la cultura acompañados de la disciplina tradicional de la filosofía, la estética tiende a una reflexión general sobre el arte, en sus relaciones con la divinidad, con los valores de lo verdadero (ciencia) o del bien (la moral), con la armonía. Estudio de la sensibilidad, estudio de lo bello, sentido derivado : filosofía del arte.

La estética tiende a delimitar de manera rigurosa el fenómeno de la práctica artística, de la creación y del goce de la obra de arte, en las diferentes civilizaciones y en las distintas épocas. La ciencia del arte de principios del siglo XX, en todas las culturas hizo pasar a la estética de un estado parafilosófico a un estatuto científico teniendo como base de estudio todas las disciplinas.

Cuando se habla del esplendor de determinada cultura se parte del principio implícito de la estética haciendo referencia a lo bello y que percibiéndolo cognocitivamente describe cualidades tales como simplicidad, veracidad y naturaleza en las formas, creando así los conceptos básicos de medida y armonía, pero también de organización, teniendo en cuenta que los elementos y rasgos que definen determinada cultura en cuanto a su estética, determinan que ésta sólo se verá bella si sus partes están dispuestas en un cierto orden, por lo tanto todos estos conceptos bien definidos e interrelacionados dentro de una cultura determinan los elementos relacionados con el arte como valores sociales dentro de la misma.

La estética hace concreción en su definición del **bien**, la **verdad** y la **belleza**. Así, la reflexión sobre el bien refiere al modo en que el hombre debe comportarse, en relación consigo mismo, con otros y con el conjunto de las cosas. La reflexión sobre la verdad refiere al mismo conocimiento que el hombre pueda adquirir. Y

finalmente, la reflexión sobre la belleza refiere al modo de estar del hombre en el mundo, o también a la configuración del mundo por parte del hombre.

A pesar de que la cultura y la estética están ligadas, es la primera la que define a la segunda en su grado mas concreto. Indiscutiblemente la estética actúa como un código o grupo de códigos que debe ser descifrado para poder determinar las características visuales de alguna cultura en particular por medio de sus expresiones artísticas, del acto humano que lo produce y las características del arte producido; en últimas la estética es la que juzga o dice lo que éste representa, generando un acto de conocimiento sobre de la identidad de una cultura.

Estas ideas sobre la estética, apuntan a una relación directa con el problema y la justificación del presente proyecto, los cuales hacen alusión a la estética manejada en algunas de las producciones cinematográficas de animación realizadas en Colombia.

Por medio de ellas se pretende hacer énfasis en la importancia de clarificar el concepto de estética que debe manejarse en una producción cinematográfica de animación que pretende rescatar valores culturales autóctonos, donde los conceptos del bien se reflejan en la misión de los personajes (buenos) por devolverle la paz a un planeta que está siendo atacado, los de la verdad aluden a la justicia y la rectitud reinante en una cultura que se rige por principios espiritual, y la belleza se representa en los patrones de estética reflejados en la vestimenta de los indígenas, el colorido, las texturas, las formas y los cánones relacionados con la anatomía y los rasgos físicos de los personajes. Todo esto se evidencia en el desarrollo anatómico facial y corporal de los personajes presentados como bocetos e ilustraciones finalizadas a color en el proyecto.

2.1.4. Determinantes de Diseño Conceptual.

- **Diferencia entre Arte Conceptual y Diseño Conceptual.** Es difundida entre algunos realizadores, investigadores y estudiantes en el área del entretenimiento y de la Dirección de Arte, una confusión entre las nociones “Arte Conceptual” y “Diseño Conceptual”. Esto podría darse debido a dos causas: a la estrecha relación que existe entre la ilustración y el arte (relación que se vuelve casi invisible) o a que en la mayoría de los libros de Diseño Conceptual, después de aparecer el título de la obra aparecen frases como “Art Book”, “Arte”, “El arte de ...”, por ejemplo en el Libro de Diseño Conceptual de Neon Genesis Evangelion, el título que aparece en la tapa del libro es el siguiente: “Neon Genesis Evangelion” y como subtítulo “Art Book”. Otro ejemplo es el de los libros de Diseño Conceptual de “El Señor de los Anillos”, cuyo título es “El Señor de los Anillos” y como subtítulo “El Arte de las Dos Torres”.

Con esta apreciación no se pretende satanizar a aquellos que no emplean el término correctamente, puesto que como se dijo antes la distancia entre la ilustración y el arte es muy corta, además los mejores Diseñadores Conceptuales del mundo son denominados también Artistas Conceptuales o **Concept Artists**.

El objetivo de este planteamiento es establecer la diferencia entre el Arte Conceptual y el Diseño Conceptual, para de esta forma, entrar a definir al segundo, tema central de este trabajo de investigación.

- **Arte Conceptual.** También conocido como **idea art**, es un movimiento artístico que se dio en la década de los años sesenta, en el que las ideas dentro de una obra son un elemento más importante que el sentido por el que la obra se creó. La idea de la obra prevalece sobre sus aspectos formales, y en muchos casos la idea es la obra en sí misma, quedando la resolución final de la obra como mero soporte.

El artista Sol LeWitt describió así el arte conceptual:

En el arte conceptual la idea o el concepto es la parte más importante del trabajo. Cuando un artista utiliza una forma conceptual de arte, significa que todo el planteamiento y las decisiones están hechos de antemano; la ejecución es un asunto superficial. La idea se convierte en una máquina que hace el arte.²¹

El arte conceptual como movimiento emergió a la mitad de los años sesenta, en parte como una reacción en contra del formalismo que había sido articulado por el influyente crítico Clement Greenberg. Sin embargo, desde las décadas de 1910 y 1920 el trabajo del artista francés **Marcel Duchamp** serviría como precursor, con sus trabajos llamados ready-made daría a los artistas conceptuales las primeras ideas de obras basadas en conceptos y realizadas con objetos de uso común.

El arte conceptual emplea habitualmente materiales como la fotografía, mapas y vídeos. En ocasiones se reduce a un conjunto de instrucciones documentando cómo crear una obra, pero sin llegar a crearla realmente; la idea tras el arte es más importante que el artefacto en sí.

²¹ Arte Conceptual [en línea]. El Arte Conceptual. Florida: Jimmy Wales, 2007. [consultado 12 de Agosto de 2006]. Disponible en Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual

- **Diseño Conceptual.** El Diseño conceptual es una disciplina de las áreas del Diseño encaminada a resolver problemas en el área del entretenimiento apoyándose en la ilustración como mecanismo de visualización de las imágenes.

El objetivo del Diseño Conceptual es la previsualización y conceptualización por medio del desarrollo visual de los universos diegéticos creados por el escritor de una narración partiendo de la lectura del guión de una película, una serie Televisiva, un juego de video o cualquier otro audiovisual. En otras palabras, podría decirse que es la traducción en imágenes de un argumento, para llegar por primera vez a una idea de la posible materialización de lo que sólo estaba en la mente del escritor del guión o narración. Un Artista Conceptual le da vida de las visiones del escritor antes de que éstas puedan llevarse a la pantalla gigante.

El Diseño Conceptual, guarda una relación muy cercana con otras áreas del diseño como por ejemplo el Diseño Industrial y el Diseño Automotriz, áreas en las cuales, la conceptualización previa en el papel de lo que será un producto real, se hace indispensable e imperativa. Este es el caso de Harald Belker, quien antes de dedicarse al Diseño Conceptual en el área del entretenimiento, trabajaba en el área de diseño automotriz en Mercedes Benz, en una de sus entrevistas dice lo siguiente: *“My goal is to do new things and not redo things”*, “Mi meta es hacer cosas nuevas, no rehacer cosas ya hechas”²².

Una de las principales funciones del arte conceptual es construir un mundo inexistente y hacerlo parecer verosímil. Dentro del imaginario colectivo expuesto al entretenimiento existen muchos referentes establecidos y preestablecidos por invenciones del pasado, por ello los diferentes géneros de cine se hacen inteligibles para el espectador; sin embargo no existiría avance estético si no existiera alguien que inventara nuevas formas de imaginación y creación fantástica; el Diseño Conceptual trabaja para que esos referentes se rompan y exista lugar para la creación de nuevos e insospechados universos que antes no habían sido imaginados por nadie.

- **Dirección de Arte.** La dirección artística engloba varias especialidades que se deben conocer a profundidad (Arte, Arquitectura, Pintura, Diseño Industrial, Maquillaje, Diseño de Modas, etc.), y se deben tener muy en cuenta para el trabajo. Este oficio posee la cualidad de obligar a quien lo elige, saber un poco de todo. Es un trabajo de investigación entre casi todas las especialidades de una película: atrezzo, el vestuario, el maquillaje o la decoración. Aunque esta labor no

²² *The Art Of Harald Belker* [en línea]. *Inspiration*. Aldgate Valley Road Mylor: CG Society, Society of Digital Artists, 2007. [consultado 10 de Julio de 2006]. Disponible en Internet: http://features.cgsociety.org/story_custom.php?story_id=1957

se tiene que notar en exceso, debe resultar discreta para apoyar el trabajo del director y no sobresalir sobre éste.

El proceso parte a raíz del guión y de un adecuado desglose de localizaciones, donde se da cuenta del tipo de lugares donde se va a trabajar. Una vez encontradas las localizaciones exactas de acuerdo a las acotaciones del guión, se comienza a construir o diseñar el atrezzo y el decorado.

En el caso de una producción animada, se puede hablar de Diseño Conceptual. Esta labor se realiza principalmente entre el director, el director de fotografía y el director de arte; el objetivo fundamental es darle coherencia al personaje para que resulte creíble al espectador.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

- **Acción:** Conjunto de eventos ejecutados por el actante, regulados por leyes que conforman pequeños núcleos o componentes que construyen la totalidad de la historia. Dicho en otras palabras, la acción es un conjunto de ciclos constituidos por una exposición, que representan un ascenso o momento de choque y un clímax, que se articulan a niveles mínimos para reproducir la misma estructura a nivel macroscópico.
- **Actante:** Vladimir Propp sugería llamar actantes a los personajes, que para él no se definían por su status social o su psicología, sino por su “esfera de acción”. Greimas llama actante al que tan sólo cumple una función, y actor al que, a través de toda la historia, cubre varias.
- **Atrezzo:** Conjunto de instrumentos, herramientas, muebles y todo tipo de objetos que se usan en la decoración de una determinada escena.
- **Ayudante:** En el contexto del esquema actancial, el ayudante es el aliado(s) o ayudante(s) cuya función es colaborarle al sujeto en su misión.
- **Cine:** Proyección sucesiva de fotografías impresas sobre una cinta, que al ser expuesto por medio de la proyección en una pantalla es captado por el ojo humano no imágenes fijas, sino como una imagen móvil debido al fenómeno de la persistencia retiniana. El cine es un medio de narrar historias de diferentes géneros inteligibles por los espectadores. Se inscribió dentro de las artes nobles, que en el siglo XIX eran la novela y el teatro. Actualmente es también llamado el “Séptimo Arte”.

- **Conflicto:** Contrariamente a lo afirmado en relación a la acción, el término “conflicto” aparece definido con claridad en los manuales de dramaturgia: “oposición de fuerzas contrarias”, de voluntades y obstáculos, su formulación es tal que resulta fácilmente identificable para el escritor. Ciertas exigencias en relación al conflicto dramático se repiten en los manuales: su intensidad (un “buen” conflicto dramático demanda energía de las fuerzas en oposición), su equilibrio (de forma tal que las fuerzas en pugna compitan con idénticas probabilidades de éxito), sus posibilidades de permanencia a través del desarrollo total de la obra y, sobre todo, la irreductibilidad de los términos que se hallan en él comprometidos (y que se definen uno en relación al otro, como en la simbiosis), es decir, de su posibilidad de integrar una unidad de contrarios.

- **Cosmogonía:** Conjunto de hipótesis o teorías que tratan de explicar el origen y formación de universo físico. Las modernas teorías cosmogónicas tratan de explicar, no solamente el origen, sino la evolución y la estructura. Los intentos de explicar la formación de universo son muy anteriores a la aparición de las hipótesis científicas. El rasgo común a las cosmogonías, y lo que las diferencia de las leyes científicas, es que, por un lado, no se constituyen a partir de datos observables sino que son consideradas como el producto de una revelación, y por otro lado, que en ellas la idea de un proceso evolutivo es totalmente extraña. Es casi siempre, alguna potencia o ser sobrenatural el que en virtud de un acto voluntario, da repentinamente origen al Universo, el cual resulta de la acción del dios sobre la masa caótica.

- **Destinador.** Fuerza o ser que fija la misión, la tarea o la acción que hay que cumplir.

- **Destinatario.** Fuerza o ser concreto o abstracto que recogerá el fruto de la misión realizada por el sujeto.

- **Diégesis:** Universo creado por el autor de una narración. Es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado del relato: es la ficción en el momento en que no sólo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo.

- **Enculturación:** Es el proceso que permite al individuo constituirse como ser humano, adueñándose de las formas de ser propuestas por la cultura del grupo al que pertenece. La enculturación no es otra cosa que el núcleo central del proceso más general de la socialización, y por el cual el individuo entra en relación con el conjunto de las significaciones y los códigos de su grupo. La enculturación se desarrolla desde el nacimiento del individuo hasta la edad adulta por identificación

y apego afectivo a las personas que le sirven de referencia, generalmente, los miembros más importantes de la familia. Estos constituyen modelos inconscientes que emiten propuestas más o menos imperativas hacia el individuo que se constituye. Estos fenómenos (identificación e impregnación en el seno de un lugar global de pertenencia afectiva) se combinan para reproducir en el nuevo miembro del grupo el mismo sistema cultural de la generación precedente.

- **Eneagrama:** Es una herramienta empleada en el área de la psicología para describir diferentes tipos de personalidad basados en compulsiones, para tratar de resolverlos y así lograr un camino hacia la curación.

- **Esfera de Acción:** Haz de funciones que cumple el actante en el interior de la historia.

- **Esquema actancial:** Es un modelo establecido por Algirdas Julien Greimas por medio del cual se define la estructura dramática en torno a un personaje central al ser impulsado por sus carencias o faltas constitutivas hacia la consecución de un objeto. En torno a la misión de este personaje central (sujeto) por encontrar el objeto, giran otros tipos de actantes importantes que son los encargados de poner los condicionantes (sean positivos o negativos) para que esta misión se lleve a cabo. Greimas constituye, pues, el modelo o esquema actancial con seis términos: el Sujeto (que corresponde al héroe), el Objeto (que puede ser la persona u objeto en busca de la que parte el héroe), el Destinador (el que fija la misión, la tarea o la acción que hay que cumplir), el Destinatario (el que recogerá el fruto), el Oponente (encargado de dificultar la acción del Sujeto) y el Ayudante (que, al contrario del oponente, le ayuda).

- **Filme de Ficción:** Toda película es una película de ficción. Puesto que todo lo representado en el cine se convierte en una reconstrucción ficticia del mundo real, y se acude además a la herramienta de la propia película conformada por imágenes yuxtapuestas que reproducen dicho mundo real y lo convierten en una fantasía atemporal, se puede decir que todo filme es una doble irrealdad: por lo que representa (la ficción), y por la manera como lo representa (imágenes proyectadas a través de una pantalla). Para reforzar la idea anterior, se puede hacer referencia al teatro, donde sucede algo diferente: la ficción es irreal, pero los actores y el escenario son reales en tiempo y espacio.

- **Frase hermenéutica:** Consiste en una secuencia de etapas de relevo empleada en los primeros minutos de una película, que conducen del planteamiento del enigma a su resolución a través de falsas pistas, trampas, revelaciones, vueltas y omisiones. Actúa, junto con la Intriga de predestinación,

como elementos o códigos reguladores de las acciones (y la retroalimentación que de éstas se espera por parte del espectador) de un filme.

- **Funciones:** Los elementos constantes, permanentes del cuento, son las “funciones” de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que esas funciones se cumplen. Las funciones se combinan entre ellas dentro de las secuencias formando mini-programas, puesto que una arrastra a la otra hasta la clausura o final que significa la vuelta al estado inicial o deseado. La “maldad” implica, hacia atrás, en la historia, una situación inicial presentado como normal y como “buena” y hacia adelante, la reparación de la maldad. Igualmente, la función “partida” reclama la función “regreso”.
- **Globalización Cultural:** Unificación por medio de los mass media de las diferentes culturas del mundo.
- **Guión Literario:** Presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos en secuencias y dispuesto ya a ser llevado a la pantalla. Contiene las acciones y los diálogos y es el instrumento de trabajo de todo el equipo de rodaje, tanto técnicos como actores.
- **Guión Técnico:** Si al guión literario se le incluye la planificación a realizar y los movimientos de cámara, se llega al documento que en la industria cinematográfica se denomina el guión técnico.
- **Hoja Maestra:** Hoja de un documento que presenta un personaje u objeto, en todas sus vistas (frente, perfil, vista 3/4, vista trasera) y sus expresiones y posiciones relevantes dentro de la historia a la cual pertenece, además de los accesorios que lo(a) acompañan.
- **Idea:** Hace referencia al tema central de la película. Es el núcleo del mensaje que se el autor quiere mostrar, representado en una palabra o premisa. En otras palabras, es el “Germen del Argumento”. Se presenta en una frase corta o se puede resumir en una sola palabra.
- **Ilustración:** Disciplina de las artes plásticas y el Diseño Gráfico, dedicada la representación gráfica de nociones, conceptos, discursos, narraciones o ideas a través de dibujos y demás expresiones gráficas visuales.
- **Ilustración Digital:** Técnica de ilustración que se apoya en las herramientas de hardware y software proporcionadas por los programas de diseño y edición de imágenes vectoriales y de mapas de bits.

- **Ilustración Tradigital:** “Es una nueva técnica de ilustración que combina las formas tradicionales, con las herramientas digitales facilitadas por los programas de software”²³.

- **Intriga de predestinación:** Consiste en dar, en los primeros minutos del filme, lo esencial de la intriga y su resolución, o al menos la resolución esperada.

Este procedimiento narrativo es, al contrario de lo que podría creerse, un reforzador del suspense. La intriga de predestinación da su orientación a la historia y al relato fijando la programación, puede figurar explícita, alusiva o implícitamente, como en las películas que empiezan con una catástrofe o dejan sobreentender que más adelante se mostrarán las razones y el mal será reparado²⁴.

- **Isométrico:** La palabra isométrico significa "de igual medida" y proviene del prefijo "isos" que significa igual y de la palabra métrico que expresa o significa "medida". Por ende, isométrico se refiere a aquel dibujo tridimensional que se ha realizado con los ejes inclinados formando un ángulo de 30° con la horizontal. Una de las grandes ventajas del dibujo isométrico es que se puede realizar el dibujo de cualquier modelo sin utilizar ninguna escala especial, ya que las líneas paralelas a los ejes se toman en su verdadera magnitud. Así por ejemplo, el cubo cuando se dibuja en forma isométrica queda con todas sus aristas de igual medida.

- **Mito:** Es la acumulación en la memoria colectiva de recuerdos que los grupos humanos fabrican, espontáneamente, para expresar la percepción de que el sufrimiento y la muerte no son inevitables; para entender al mundo, dar sentido a su existencia en él y tener una guía de comportamiento. Esa materialización utiliza, como recurso expresivo, la experiencia del ser en el mundo, asimilada y representada simbólicamente de manera que los ideales percibidos se manifiestan en las cosas más familiares e inmediatas, como una planta, un animal, una montaña o una cascada.

- **Narración:** Es el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca. Se refiere a las relaciones existentes entre el enunciado y la enunciación tal como se pueden leer en el relato: no son, por tanto analizables más que en función de las huellas dejadas por el texto narrativo.

²³ MC KENNA, Martin. Taller de Ilustración Digital: Género fantástico. Barcelona: Evergreen, 2004. Solapa del libro.

²⁴ AUMONT, Op. cit., p. 125.

- **Objeto.** Es la persona en busca de la cual parte el héroe. Puede tratarse también (como la palabra lo indica) de un objeto.
- **Oponente.** Corresponde al villano o al enemigo encargado dificultar la acción del sujeto.
- **Plano:** Es el encuadre o punto visual que tiene el espectador del espacio donde se desarrolla una escena de la historia. “El encuadrar la realidad obedece a una necesidad de la representación. También lo hacen la pintura, La Fotografía y el Cine”.
- **Prehispánico:** Referente a las culturas que habitaron tierras del continente americano antes de la conquista española.
- **Punto Argumental o Plot Point:** Son acontecimientos que cambian radicalmente el sentido de la acción y por ende, el sentido de la historia toma un giro total, es por esto que el punto argumental es también llamado “Punto de Giro”.
- **Relato:** Es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este enunciado que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja.
- **Sinopsis:** Breve resumen donde ya se especifican los personajes, las acciones principales y las intenciones. No contiene diálogos. Abarca dos o tres páginas. Sólo llega a manos de directores o productores por lo que su forma ha de ser clara y concisa.
- **Sujeto:** Corresponde al héroe o protagonista de la historia, quien sale en busca del objeto.
- **Tipología y expresión:** Es la parte del área de las producciones narrativas, que estudia los rasgos físicos de los personajes que intervienen en una historia. Dichos rasgos físicos no pueden ser “gratuitos” o impuestos arbitrariamente, por el contrario deben obedecer a ciertos cánones inteligibles por el espectador; es decir, el malo debe tener cara de malo y el bueno debe ser bondadoso, carismático y dulce en sus expresiones físicas.
- **Tratamiento:** Descripción detallada de la película. Aún no aparecen los diálogos, pero sí los personajes, las situaciones y las acciones. Suele abarcar unas 30 páginas.

- **Tribus urbanas:** Se refiere a las pandillas, bandas o a las agrupaciones de jóvenes que visten de forma similar, que poseen hábitos comunes y lugares de reunión, podrían ser denominadas tribus urbanas.

La banda tiene en común la similitud. Cuando los individuos se reúnen voluntariamente, por el placer de estar juntos, por búsqueda de lo semejante, se trata de una banda. Consiste en buscar en los "congéneres" modos de pensar y de sentir idénticos a los propios, sin ser necesariamente conscientes de ello. El placer de formar parte de la banda proviene de la supresión o suspensión de la exigencia de adaptarse, al precio de una tensión psíquica penosa, a un universo adulto o social y a sus reglas de pensamiento y de conducta. Además, la banda ofrece a sus miembros la seguridad y el soporte afectivo del que carecen²⁵.

- **Universo diegético:** Comprenden la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce. Este universo diegético tiene un estatuto ambiguo: es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite; por eso se dice que la diégesis es "más amplia que la historia".

2.3. MARCO CONTEXTUAL

El Contexto del presente proyecto, abarca el área académica y laboral, comprendida por los estudiantes, docentes e investigadores de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma, y otras universidades; el objetivo es plantear una iniciativa que pretende extenderse hacia otras ciudades e influir en el desarrollo del Diseño Conceptual en todo el país, en el área de la ilustración y más específicamente en la disciplina del Diseño Conceptual o Arte conceptual, empleado en la creación de universos diegéticos en el área de la conceptualización para audiovisuales.

El público hacia el cual va dirigido este trabajo se focaliza en los individuos que están interesados en aprender sobre Diseño Conceptual y los que aprecian el arte realizado para la visualización y conceptualización de una narración gráfica, ambos, con el objetivo de contribuir al florecimiento de la industria del entretenimiento en Colombia basándose en investigación sólida buscando siempre la mejor calidad en los productos.

²⁵ Tribus Urbanas [en línea]. ¿Qué son las tribus urbanas?. Madrid: Telefónicaonline.com, 2006. [consultado 05 de Agosto de 2006]. Disponible en Internet: <http://www.telefonica.net/web2/elcodigo/tribus/html.htm>

No obstante, debido a que el Arte Conceptual es uno de los componentes presentes en la mayor parte del proceso de la realización de un largometraje animado, es importante discriminar todos los posibles públicos hacia los cuales va dirigido, dependiendo de la fase del proceso de preproducción, producción, postproducción y distribución de la película. Durante el proceso de preproducción y producción el Arte Conceptual va dirigido a directores, productores y demás personas encargadas de la realización del largometraje. Durante el proceso de postproducción y distribución de la película, en algunas ocasiones se hace la edición e impresión de “Libros de Arte Conceptual” o “*Art Books*” que van dirigidos a públicos especializados, como estudiantes, docentes e investigadores de las áreas del diseño gráfico, diseño automotriz, diseño conceptual, dibujantes, ilustradores, o simplemente lectores, espectadores, cinéfilos y aficionados al cine de animación y ciencia ficción.

El presente proyecto se presenta como visualización previa de la realización de un posible proyecto cinematográfico, es decir, que se halla en la etapa de preproducción, por lo cual, no se puede clasificar como “Libro de Arte Conceptual” o “*Art Book*”. Debido a ello, el público hacia el cual va dirigido es el de directores, productores de cine, guionistas, dibujantes e ilustradores, diseñadores gráficos y demás profesionales de las áreas de las artes visuales y cinematográficas que puedan llegar a interesarse por el proyecto.

Actualmente, en Colombia se adolece de libros de Diseño Conceptual debido a que no existe una industria del entretenimiento (entendiendo ésta apreciación como la que concierne a producciones de género fantástico, de animación o ciencia ficción) sólida, por lo cual se hace imprescindible el planteamiento de metodologías encaminadas a enriquecer ésta área en el contexto del país.

Esta reflexión responde el interrogante planteado en la tercera viñeta de las preguntas de la sistematización.

3. METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

3.2. INSTRUMENTOS

3.2.1. Fuentes primarias.

- **Entrevista 1.**²⁶

¿A qué se dedica?

Me dedico a hacer Cine.

¿En que Universidad recibió su formación?

En la Universidad de Miami.

¿En que proyectos conocidos ha participado, o cual es el área en la que se desenvuelve?

Tengo una compañía de producción, donde hacemos largo y corto metrajes. Ahora estoy terminando un largometraje que sale en cines en Marzo, y un corto que esta en festivales.

¿Cómo fue el inicio de su actividad en el cine?

Yo me gradué de teatro, y llevaba dedicándome a esa actividad ya como 15 años. Un día me puse las pilas, escribí el guión, interesé a la gente que era necesaria para emprender el proyecto y me puse a trabajar. En marzo sale la película. Así que cuando se quiere se puede.

¿Fue el primer guión que escribió?

No, yo llevo escribiendo para teatro como siete u ocho años, pero el primer guión de cine. Me toco corregirlo muchas veces. Pero quedé muy satisfecho con el resultado de la película.

¿Puede decirme como se llama la película? o ¿Eso no se puede divulgar todavía?

Martinis al Atardecer. Y se estrena en marzo de 2007

¿Pertenece al género de Comedia Negra?

Si. A mi me parece chistosa... hay gente que se ríe toda la película como locos, pero otra sale traumatizada.

²⁶ ENTREVISTA con Mauricio Iragorry, Director de Cine Colombiano. Bogotá, D.C., 07 de septiembre de 2006.

¿Que opinión tiene sobre el cine de Ciencia Ficción y de Animación acá en Colombia?

A mi me parece, que el cine en Colombia esta en proceso de parto. Asi que todo esta fresco y por hacer... te pones a hacer Sci Fi y serás el primero.

¿Existe apoyo económico a las nuevas propuestas cinematográficas?

En el Ministerio de Cultura tienen convocatorias para todo, constantemente se están presentando proyectos, ellos te pueden dar plata.

¿Existe algún website donde pueda ver información sobre Martinis al atardecer?

La información sobre la película "Martinis al atardecer se puede encontrar en el Web Site www.geocities.com/crassidens/martinis.html.

No es la página oficial, es solo una que yo hice para tener algo que mostrar.

• Entrevista 2.²⁷

Para Ud. ¿Que es Diseño Conceptual o "Arte Conceptual"?

Digamos que es el ejercicio que realiza el director de arte de una producción audiovisual, esto con el fin de visualizar los conceptos estéticos que el director y el productor tienen en la cabeza de acuerdo a la historia que van a contar. El diseño conceptual es la visualización de todas esas ideas... el primer paso para hacerlas reales.

¿Cómo llevan ustedes en Toonka el proceso de diseño conceptual?

Se procura seguir con los procedimientos que se hacen en las grandes productoras... entonces hay roles y tareas para cada etapa... para el desarrollo del arte conceptual esta el director de arte que se reúne con el director y el guionista (en ocasiones también con la productora) se discute cual es la intención y el tono de la historia y se van definiendo cuales son los parámetros estilísticos a tener en cuenta para el desarrollo de la imagen.

²⁷ ENTREVISTA con Pablo Gómez. Docente de Producción de Dibujos animados de la Universidad Autónoma de Occidente y animador de la empresa de animación Toonka. Santiago de Cali, 15 de Agosto de 2006.

En Toonka digamos que tonos poseen cierto grado de formación artística en diferentes campos. Artes plásticas, artes escénicas, audiovisual, diseño, etc. Y eso da criterios para que cada uno desde su conocimiento aporte cosas a la imagen que se esta desarrollando. Esto puede ser enriquecedor, sabiendo manejar la información que se recibe y teniendo presente quien toma la ultima decisión sobre la imagen.

Hay muchos estudiantes, investigadores y profesionales del área de la animación que presentan productos faltos de contenido, es decir que hacen animaciones en función de la herramienta y no del mensaje. ¿Piensa que esto tiene que ver con una posible subvaloración del área del diseño conceptual? o ¿Simplemente se trata de falta de tiempo, de dinero, o de cualquier otro factor?

Yo diría que es por que no se hace un ejercicio juicioso en la producción y no se cumplen con los pasos que deben realizarse en cada una de las etapas. Es en la preproducción donde absolutamente todo lo relacionado con el guión y la parte visual tienen que estar resuelto... sin esto no se puede empezar a producir...

Puede ser también desconocimiento de los procesos de la producción o que a algunas etapas no se les da la importancia que merecen...

En audiovisual... (Argumental)... lo importante es la historia... una buena historia bien contada... la imagen debe ir en función de ese guión.

También es cuestión de la forma como se maneja el lenguaje audiovisual y como se elaboran los discursos narrativos... sin este conocimiento no hay 3d max o Maya que valga,

Mencionó el proceso de producción, sin pedirle que me explique cada uno, ¿Puede enumerar esos pasos del proceso de producción empleados en toonka? ¿a partir de que paso de la producción hacen esa “traducción” o traslación de lo argumental a lo visual? ¿Cual es ese "primer paso" del texto al papel en blanco destinado al primer dibujo?

Tenemos Preproducción, Producción y Posproducción.

Lo que se desarrolla en la preproducción: Guión – Arte Conceptual (Diseño de personajes, diseño de fondos, props – utilería –) – Storyboard – Animaticas.

La base es el guión y a partir de ese guión se desarrolla el Storyboard que es la visualización de cada una de esos planos; una vez con el storyboard se puede planear toda la producción.

La siguiente pregunta obedece directamente a mi trabajo de grado y se relaciona mucho con la pregunta anterior. Debido a que no realicé guión técnico ni Storyboard ¿Considera que es posible ofrecer un resultado óptimo en cuanto a coherencia visual con la historia partiendo sólo del argumento complementando el proceso con la técnica de Linda Seger para la construcción de personajes?

Si. Puesto que todo el ejercicio que se hace en el arte conceptual es para crear un mundo imaginario, muchas de esas cosas es posible que nunca se muestren en la película pero debe hacerse para darle peso a ese universo.... Te recomiendo que mires los extras de Star Wars episodio I, II y III.

Si no estoy mal es la autora que mencionas la que habla que cada personajes tiene dos momentos una es la biografía de ese personaje hasta el momento antes de empezar la película, la otra es lo que le ocurre al personaje durante la película... el ejercicio de construcción del personajes (esa biografía) se hace para darle peso...aún siendo posible que muchas de esas cosas jamás se lleguen a ver en la película. Esa es una de las funciones del arte conceptual... construir un mundo y hacerlo parecer verosímil.

Con respecto al cine animado en Colombia, se que se han hecho pocas producciones, por ejemplo, Cristóbal Colón (1983) de Fernando Laverde, quien acudió a la técnica del Stop Motion para la realización de este largometraje, y Bolívar, el Héroe de Guillermo Rincón en el 2003. ¿Sabes de otros largometrajes animados que se hayan hecho? ¿O que se estén haciendo en este momento?

No... la verdad en animación tengo esos dos referentes también...

¿Sabías que Bolívar el Héroe fue catalogada por una página de Internet de votación mundial, como la peor película animada de la historia de la humanidad? ¿Viste la película?

No la he visto... eso se consigue? en video?

¿En que proyecto estas trabajando ahora?

Ahora estoy trabajando en una animación para el curso que tengo en la Universidad Autónoma... Se trata de un proyecto que se está desarrollando en la clase de "Realización de Dibujos Animados".

¿El proyecto es con la participación de todo el curso?

Si, en el curso de Realización de Dibujos Animados, todo el grupo trabaja en un proyecto

¿Cual es la base argumental de ese proyecto? ¿De que se trata?

Es un corto... es la historia de un escritor que pasa por un mal momento creativo, cuando de repente se le ocurre la idea mas grande...

3.2.2. Fuentes secundarias.

- **The Gnomon Workshop.** Se acudió como fuente de información al portal www.thegnomonworkshop.com, líder en el entrenamiento profesional para los artistas que se desenvuelven en el área del entretenimiento la industria del diseño. Fundada por Alex Alvarez en el año 2000, The Gnomon Workshop fue lanzada como un medio para compartir las técnicas profesionales con los artistas que no pueden o no tienen acceso a los cursos ofrecidos por "The Gnomon School of Visual Effects" en Hollywood, California. A lo largo de estos seis años, la librería de DVD's de Gnomon Workshop se ha expandido para ofrecer entrenamiento gracias a más de sesenta instructores profesionales capacitados en un diverso rango de herramientas que incluyen software y medios incluyendo diseño, dibujo, escultura, pintura, modelado, texturizado, animación, efectos y composición. Enviado a literalmente cada esquina de planeta, los DVD's de entrenamiento se pueden encontrar ahora en innumerables bibliotecas, estudios y universidades.

La misión de Gnomon siempre ha sido proveer entrenamiento del más alto calibre para educar e inspirar, con el propósito de ayudar a los artistas a alcanzar sus metas personales. Cualquiera que sea su interés, pintura mate digital, modelado de personajes, escenarios digitales, diseño de vehículos, renderización o esculturas para maquetas, los DVD's ayudan a los artistas a aprender de la experiencias de otros con el propósito de ahorrar tiempo y mejorar sus habilidades.

Localizada en el corazón de Hollywood, Gnomon se ha convertido en la una gran institución donde los grandes talentos de la industria del entretenimiento comparten su conocimiento y su experiencia para formar a la nueva generación de artistas. Los talleres de Gnomon comprenden 17.000 pies cuadrados de aulas,

estudios, salones de descanso, laboratorios, oficinas y espacio de producción. Con más de 250 estudiantes y 70 instructores, ningún otro proveedor de entrenamiento está tan inmerso en la industria y en su educación como The Gnomon Workshop. Su fundador, Alex Alvarez, él mismo, siendo artista e instructor, mantiene una constante comunicación con la industria del entretenimiento, para asegurar que The Gnomon Workshop mantenga su posición como un recurso crítico en ésta área.

A medida que la demanda de artistas se incrementa y la calidad visual de los juegos y el cine continúe madurando, la educación será la base para el futuro de la industria del entretenimiento.

- **CG Society.** www.cgsociety.org es la más respetada y accesible organización global para los artistas digitales. CGS brinda asistencia en cada nivel ofreciendo un gran rango de servicios de conexión, información, educación y promoción, por medio del crecimiento, la evolución en el área de la producción visual, la excelencia y la innovación en todos los aspectos del arte digital.
- **Concept Design II.** Es el segundo volumen de la colección Concept Design, llevado a cabo por el diseñador conceptual Scott Robertson, y publicado por Design Studio Press (www.designstudiopress.com).

En el 2001, siete diseñadores conceptuales comenzaron a trabajar en Concept Design I, el cual se convirtió en el primer libro publicado por Design Studio Press. Desde esa época, ellos continuaron explorando su trabajo personal, con el cual conformaron el contenido de este libro. Durante el desarrollo de Concept Design II, cada uno invitó a varios de sus amigos a compartir la experiencia de la creación de esta edición. El contenido varía dentro de espectro del Diseño Conceptual, pero la constante es el alto nivel de imaginación y comunicación visual expresado por este excelente grupo de diseñadores conceptuales.

Se toma este libro como fuente de información y base de referencia en el desarrollo del Arte Conceptual de “Sangre de Oro”, para conocer el trabajo de los mejores diseñadores conceptuales del mundo. Por medio de éste es posible investigar sobre sus trayectorias y su estilo. Entre los principales diseñadores se encuentran: Scott Robertson, Harald Belker, James Kline, Mark Goerner, Nick Pugh, Neville Page, Steve Burg, entre otros.

- **El Señor de los Anillos. El arte de la comunidad del anillo.** Este libro ilustra el desarrollo creativo de la producción cinematográfica El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo. Esta publicación oficial contiene 500 imágenes exclusivas que van desde los primeros esbozos a lápiz y dibujos conceptuales hasta las

imágenes a todo color que conforman el aspecto visual de la película. Los lugares, el vestuario, las armas y las criaturas se tratan detalladamente, incluyendo ideas, gráficos e imágenes que no entraron en la película definitiva.

Entre los colaboradores se encuentran Alan Lee y John Howe, los dos artistas que inspiraron a Peter Jackson en su visión de la Tierra Media (universo diegético de la obra) y que trabajaron con él para llevar la trilogía a la pantalla. Ellos y el resto de la decena de diseñadores que crearon todos estos elementos explican cómo contribuyeron al desarrollo de la película, aportando una perspectiva fascinante a la creación de la Tierra Media.

- **El Señor de los Anillos. El arte de las dos torres.** Este libro ilustra el proceso de creación de la película desde los primeros esbozos hasta los efectos especiales y muestra por primera vez 600 imágenes nunca antes vistas. Este libro oficial y autorizado incluye esbozos a lápiz de Alan Lee y John Howe, diseños de vestuario de Sigla Dickson, nominada para el Oscar, y magníficos cuadros a todo color, esculturas y arte digital de Weta Workshop, el taller de Richard Taylor, ganador del Oscar. Se detallan todos los paisajes, vestuario, escenarios, armaduras y criaturas, incorporando ideas para personajes y escenas que finalmente no se incluyeron en la película.
- **Neon Genesis Evangelion. Art Book.** Este libro muestra el desarrollo visual de la serie animada para la televisión japonesa Neon Genesis Evangelion. Partiendo de una muestra a todo color de imágenes y escenas de la serie, llega al proceso de dibujo a lápiz de los personajes, robots, espacios, paisajes, construcciones, vestuario, vehículos, criaturas y armas. Para terminar con una recopilación y descripción detallada de cada uno de los capítulos que se emitieron en televisión.
- **1000 Game Heroes.** Este libro comprende una gran recopilación de héroes de videojuegos (más de 1000). Los héroes de los videojuegos, ya sean pequeños roedores graciosos y peludos o musculosos gigantes blandiendo espadas, son los protagonistas de este nuevo libro que presenta personajes, desde los más famosos hasta los más oscuros, a lo largo de la historia de los videojuegos desde sus orígenes hasta la actualidad.
- **Taller de Ilustración Digital en el género fantástico.** El género de la ilustración fantástica cuenta con una larga tradición. En los años ochenta atravesó una primera evolución estilística gracias a la adopción generalizada del aerógrafo, y en la última década ha experimentado otra con la aparición de Photoshop y de las aplicaciones de modelación y renderización en tres dimensiones.

Las técnicas y herramientas digitales han permitido a los artistas materializar sus fantasías con mayor facilidad, creando imágenes más vivas, realistas y convincentes.

Taller de ilustración digital - Género Fantástico, aborda las tres categorías principales que engloba este género: fantasía, ciencia ficción y terror, e incluye descripciones paso a paso del proceso de creación y generación de imágenes. Tomando como referencia obras de algunos de los artistas fantásticos más destacados del mundo, este libro explora el surgimiento de la ilustración “tradigital”, que combina técnicas tradicionales y digitales.

Esta obra es esencial tanto para quienes trabajan en el ámbito del arte fantástico como para aquellos lectores que, sencillamente admiran el trabajo de los más destacados ilustradores del género.

- **Orfebrería y Chamanismo.** En este libro, el científico investigador Gerardo Reichel-Dolmatoff, revela el aspecto más importante de la vida de las comunidades precolombinas que habitaban en el territorio de la actual Colombia: el papel determinante del Chamán y el entorno mágico-religioso en el cual se inscribían sus funciones.

Papel y personaje que afectaban todas las esferas físicas y espirituales de un mundo que aún se quiere desentrañar.

- **Indios de Colombia.** Nuevamente el científico Dolmatoff, presenta un documento que sirve como valiosa fuente de información e investigación sobre el área de las tradiciones indígenas de Colombia.

- El profesor Gerardo Reichel-Dolmatoff, antropólogo y científico reconocido internacionalmente, ha reunido durante más de cincuenta años un archivo fotográfico de las más extraordinarias características, compuesto por miles de fotografías de quince tribus aborígenes de Colombia. Las fotografías constituyen un documento detallado en cuanto a fechas y temas, localización de estos grupos, sus características y las circunstancias particulares de su vivienda y costumbres.

- **Rostros del Pasado.** Es una obra de investigación sobre diseño, arte y expresión en los rostros de obras de arte del pasado colombiano prehispánico. El libro tiene como objetivo la búsqueda de la expresión y de identidad cultural en el arte, máxima preocupación del autor.

Antonio Grass, pintor, diseñador, profesor universitario, investigador de diseño precolombino y expositor de su obra en Colombia y en el exterior es autor de otros

tres libros sobre diseño prehispánico premiados en las bienales de libros de arte de Jerusalén y en la Feria de Leipzig, Alemania: El Círculo, La Marga Mágica y Animales Mitológicos.

- **Animales Mitológicos.** Libro de Antonio Grass que muestra de manera icónica las representaciones zoomorfas que hacían los indígenas en épocas prehispánicas. Además de la iconización y descripción morfológica detallada de cada imagen, se explica la relación hombre-animal, la simbología y significado de cada animal en esta cultura.
- **Vampiros. La leyenda, la historia, la realidad.** Este libro propone al lector un viaje investigativo desde los orígenes de la leyenda vampírica, sus diferentes modificaciones y su irrupción definitiva en la cultura de masas, a través de asesinos imitadores, historietas o producciones millonarias de Hollywood; hasta arribar a un presente en que el vampiro es estudiado como posibilidad de vida eterna.
- **Colombia Secreta.** En este libro se presenta una completa recopilación fotográfica de paisajes poco explorados de Colombia.
- **Muy Historia / Número 5 – 2006.** Revista en la cual se publica la verdadera historia de los Reyes Católicos, con temas nunca antes explorados y detalles biográficos, históricos y gráficos de la vida de los monarcas. En su contenido se tocan los siguientes temas: Retrato íntimo de una Real pareja; Los creadores de España; Vida cotidiana en la Castilla del siglo XV; Judíos expulsados, moriscos excluidos; Cinco reinos para una nación; Genios Familiares: Fernando y el Gran Capitán y El enigma de Colón.

3.3. ENFOQUE METODOLÓGICO

En este enfoque metodológico se toman los temas tratados en el trabajo hasta aquí y se presenta la relación y la aplicación hecha a partir de la investigación para el desarrollo de trabajo final

3.3.1. Esquema enfoque metodológico. (Ver Anexos)

- **Línea teórica.** Se toma como base de la metodología la recopilación de datos relacionados con todos los temas antes citados en este trabajo.
- **Fase I. Indagación.** Se indaga por medio de las entrevistas, investigación en Internet, visita a Museos del Oro e investigación bibliográfica en los libros ya mencionados. Sin embargo, es importante hacer una profundización para la

indagación. Dicha profundización responde al interrogante de la cuarta viñeta de la Sistematización, de la siguiente manera:

La indagación sobre los temas relacionados directamente con la historia constituye la herramienta referencial idónea para la construcción visual de la narración. Por ejemplo: si se trata de la reconstrucción o recreación de un evento histórico, lo más lógico es remitirse a libros, revistas, páginas de Internet, folletos y demás documentos que contengan datos relacionados con dicho evento histórico; si se trata de referentes culturales actuales de otras poblaciones, ciudades o países, lo ideal es hacer visitas de campo (si el presupuesto lo permite, de lo contrario se puede buscar la información en la Internet); si lo que se requiere es el desarrollo de personajes con características específicas tales como bestias o animales, se opta por la investigación en documentos impresos, la Internet o la visita a museos de historia natural o zoológicos. En el caso puntual del presente trabajo, los referentes culturales se toman de libros, fascículos de arqueología orfebre, enciclopedias y libros de etnología indígena, así como de páginas de Internet. Parte de la investigación de los referentes de piezas orfebres de Colombia se realizó por medio de visitas al Museo del Oro de Bogotá y del Banco de la República ubicado en la ciudad de Cali.

- **El Cine como medio de narración.** Al momento de definir un soporte como herramienta o medio para contar una historia, existen varias razones o determinantes de la naturaleza del relato que **exigen** de manera más o menos imperativa, que ésta sea llevada a la pantalla grande. Se define entonces el Cine como medio o soporte para contar la historia de “Sangre de Oro”, y como justificación de dicha elección, se hace referencia a “La estética del Cine” con el objetivo de identificar los factores esenciales del argumento determinantes para ser representado por medio del dispositivo del cine.

- **El legado prehispánico: inspiración para crear Sangre de Oro.** Partiendo de la indagación de las manifestaciones culturales que se convierten en cimientos históricos e identificadores propios de un grupo humano, se encuentra que alrededor del mundo existen elementos diferenciadores que destacan a unas culturas de las otras y las definen como auténticas. Lo anterior se puede ejemplificar tomando elementos como las pagodas, los samuráis y las geishas para identificar a Japón; las pirámides aztecas, el águila real coronada, el tequila, o los mariachis para identificar a México; las ruinas de Machu Picchu, las gestas libertadoras, la llama o el ekeko como referentes de la cultura peruana; las barras rojas y las estrellas, los indios piel roja, o la estatua de la libertad para diferenciar a Estados Unidos.

Muchos de estos íconos identificadores aprovechados hábilmente en el área del entretenimiento en países donde la industria ha tenido un crecimiento y un desarrollo sostenido en el tiempo, han llevado a que las representaciones costumbristas hayan alcanzado altos niveles de aceptación en el público espectador.

La cultura colombiana posee igualmente una gran variedad de íconos representativos de su idiosincrasia actual, tales como, la chiva; el sombrero vueltiao; la piragua; el tricolor nacional; los trajes típicos de las diferentes zonas; Juan Valdez (uno de los íconos más representativos de la cultura colombiana, utilizado como herramienta de promoción publicitaria del producto de exportación por excelencia: el café); el poncho; el carriel; la cumbia; la salsa; el carnaval de Barranquilla; el aguardiente; la caña de azúcar, etc.; elementos que enriquecen los valores culturales y definen estilos que dan identificación y reconocimiento a la historia actual del folklóreo colombiano tanto en el plano nacional como internacional. Dichos elementos han sido utilizados en el área del entretenimiento en producciones televisivas y cinematográficas.

Sin embargo, existen otros elementos culturales que sin ser menos importantes, identifican igualmente al país como único; pero que por pertenecer a un tiempo diferente al actual, no gozan de los mismos privilegios que los íconos que se utilizan en el presente. Se trata de las manifestaciones culturales que se desarrollaron y resplandecieron en el pasado en el territorio de lo que se conoce hoy como Colombia, debido al florecimiento de una civilización arrasada, que antes de su devastación alcanzó a construir un universo simbólico que dejó un legado de riqueza incalculable a Colombia y sus generaciones venideras enriqueciendo así sus precedentes artísticos, científicos y cosmogónicos, llevándolo a ganar gran respeto y admiración por las generaciones actuales.

Este desarrollo social y los avances culturales alcanzados por las comunidades prehispánicas, representados en los mitos, los objetos de orfebrería, cerámica y alfarería, son en la actualidad valorados en la sociedad como riqueza arqueológica y orgullo cultural.

Sin embargo, muchas de estas manifestaciones, en la mayoría de las ocasiones se “quedan” en lo “artesanal” y pocas veces llegan a ostentar altos niveles de desarrollo gráfico, es decir, no sobrepasan los límites de lo intuitivo, y de las emociones que produce lo meramente exótico.

Al hacer referencia al campo de las representaciones gráficas inspiradas en la riqueza visual de los referentes prehispánicos, se puede decir que en Colombia, los precolombinos se han tomado como referentes en distintos proyectos de diseño como por ejemplo, el extenso desarrollo de marcas e identidad corporativa

de David Consuegra, Dicken Castro, entre otros; o las composiciones recientes de logo símbolo y cortinillas del canal “**Señal Colombia**”, sin embargo, el campo de estas manifestaciones, es tan extenso, que queda aún queda mucho por explorar.

Desde esta perspectiva se plantea la posibilidad de exaltar la riqueza de las piezas arqueológicas de Colombia, a través de una narración cinematográfica en el género de la animación, como fuente de inspiración y de arraigo de las bases culturales primitivas.

- **El mito vampírico como sincretismo para el argumento de Sangre de Oro.** Un elemento importante dentro del eje argumental de “Sangre de Oro” se encuentra el **sincretismo cultural**. Este sincretismo se ve representado con la introducción de una cultura foránea a la cultura indígena prehispánica, que a su vez, hace alusión directa a la invasión que sufrió el pueblo aborigen de la América antigua por parte de los conquistadores españoles; esta idea resume el núcleo argumental de la narración base del presente trabajo, el cual obedece a un hecho histórico real: El descubrimiento de América. En el argumento de Sangre de Oro, los invadidos son los **Chibchas** y los invasores (españoles) son los **Vampiros**.

Por este motivo, se hace indispensable, para el presente estudio, hacer un recorrido profundo por los determinantes teóricos, filosóficos, históricos, científicos e históricos de la mitología vampírica, explorando sus inicios en culturas como las egipcias, pasando por las manifestaciones en otras culturas como las orientales y occidentales (su relación con animales nocturnos: el murciélago y el vampiro) hasta llegar a su representación actual en el cine gracias a cineastas como Bram Stoker y Francis Ford Coppola, entre otros.

- **Tribus Urbanas.** Aquellas pandillas, bandas o simplemente agrupaciones de jóvenes que visten de forma similar, que poseen hábitos comunes y lugares de reunión, podrían ser denominadas tribus urbanas. La banda tiene en común la similitud. Cuando los individuos se reúnen voluntariamente, por el placer de estar juntos, por búsqueda de lo semejante, se trata de una banda. Consiste en buscar en los "congéneres" modos de pensar y de sentir idénticos a los propios, sin ser necesariamente conscientes de ello.

El placer de formar parte de la banda proviene de la supresión o suspensión de la exigencia de adaptarse, al precio de una tensión psíquica penosa, a un universo adulto o social y a sus reglas de pensamiento y de conducta. Además, la banda ofrece a sus miembros la seguridad y el soporte afectivo del que carecen. La banda autoriza actividades que están en los límites de las reglas morales y sociales: el juego, la bebida, el galanteo, la licencia erótica, el escándalo en la vía

pública, la destrucción de objetos o el agravio de algunos valores (patrióticos, religiosos, etc.).

Sin embargo, las actividades llevadas a cabo en común no se presentan como objetivo esencial de la banda: el objetivo es el de estar juntos porque se es semejante. La banda se hace durable si se transforma en grupo primario, pero entonces cambia de características: afianza los valores comunes (por ejemplo antisociales), concede privilegios a la lealtad y la solidaridad de sus miembros, distingue sus roles, fija objetivos diferentes de la complacencia colectiva en sí misma.

- **El Eneagrama.** El eneagrama es una herramienta empleada en el área de la psicología para describir diferentes tipos de personalidad basados en compulsiones, para tratar de resolverlos y así lograr un camino hacia la curación.

Se trata de un diagrama. De una estrella de nueve puntas, que puede ser utilizado para trazar el proceso de cualquier acontecimiento, desde su principio y a través de todas las etapas de progreso de dicho evento en el mundo material, como ya se dijo, el enfoque es psicológico y está aplicado al estudio del carácter humano. La raíz de la palabra eneagrama es "**enea**", que significa **nueve**. Así, el eneagrama nos habla de nueve tipos de caracteres humanos o personalidades.

En la primera infancia, el individuo adquiere una estrategia de relación que le asegura afecto, ya sea de los padres o figuras parentales. Alrededor de esta estrategia se va construyendo el ego, la personalidad. (En realidad, la formación de la personalidad esta dada por varias coordenadas que se tocan en un punto: las experiencias infantiles, la relación de los padres entre sí, la relación con el entorno cercano, con el mundo, lo que se trae en el inconsciente profundo, lo cármico, etc.) Lo que muestra el eneagrama son las nueve estrategias básicas de conducta, que serán repetidas compulsivamente a lo largo de la vida.

Para tipificar, el eneagrama plantea que, debido al miedo, todo ser humano evita algún obstáculo, y al hacerlo cae en una trampa. De acuerdo a este principio, hay nueve evitaciones y nueve trampas básicas, lo que determina nueve personalidades.

- **Tipo 1:** El tipo racional, idealista, de sólidos principios, determinado, controlado y perfeccionista.

- **Tipo 2:** El tipo interpersonal, preocupado por los demás, generoso, demostrativo, complaciente y posesivo.

- **Tipo 3:** El tipo pragmático, orientado al éxito, adaptable, sobresaliente, ambicioso y consciente de su imagen.
- **Tipo 4:** El tipo sensible, reservado, expresivo, dramático, ensimismado y temperamental.
- **Tipo 5:** El tipo cerebral, penetrante, perceptivo, innovador, reservado y aislado
- **Tipo 6:** El tipo comprometido, orientado a la seguridad, encantador, responsable, nervioso y desconfiado.
- **Tipo 7:** El tipo activo, divertido, espontáneo, versátil, ambicioso y disperso.
- **Tipo 8:** El tipo poderoso, dominante, seguro de sí mismo, decidido, voluntarioso y retador.
- **Tipo 9:** El tipo indolente, modesto, receptivo, tranquilizador, agradable y satisfecho.²⁸

- **Ilustración.** El área del Diseño Gráfico de asignación tácita para la resolución del planteamiento de este trabajo, es la ilustración.

Debido a la naturaleza de esta disciplina (relacionada muy estrechamente con el arte), se hace indispensable su utilización en el proceso de desarrollo de creación y conceptualización del universo diegético de una narración gráfica. Después de una extensa investigación en libros y en Internet, se asimila poco a poco el concepto visual de la historia y se definen los determinantes y características del entorno, de la atmósfera y morfología de los personajes, elementos que solamente pueden ser resueltos por medio de la ilustración. Como técnica de inicio, se acude a la forma más antigua y tradicional: lápiz sobre papel; y como técnica de optimización y finalización, se elige la ilustración Digital.

- **Ilustración Digital.** Con la aparición del computador y la optimización del software de procesamiento de imágenes, fue reemplazada la larga tradición de la

²⁸ El Eneagrama [en línea]. Investigación, Desarrollo y Aplicaciones del Eneagrama. Ciudad de México: *The Enneagram Institute* Ciudad de México, 2005. [consultado 02 de Agosto de 2006]. Disponible en Internet: <http://www.eneagrama.com/>

ilustración para resolver problemas de diseño. Hacia la década de los años 70's y 80's, la ilustración atravesó por una revolución estilística con la adopción del aerógrafo como herramienta en la elaboración de ilustraciones para libros, portadas de revistas, imágenes publicitarias, afiches, posters cinematográficos, ilustraciones para empaques y envases, entre otros. Pero una segunda remodelación en la última década del siglo XX, trajo consigo la aparición del **Photoshop** y de las aplicaciones del modelado en tres dimensiones (3D), esta nueva revolución, desplazó enormemente el trabajo de los ilustradores tradicionales, para dar paso a una nueva generación de artistas digitales que ofrecen una alternativa diferente por medio de imágenes más realistas.

Las técnicas y herramientas digitales han facilitado enormemente a los artistas la labor de convertir en realidad sus fantasías y les ha permitido crear imágenes más vívidas, realistas y convincentes. Las técnicas digitales aportan una libertad extraordinaria a los artistas, agilizan el tiempo de producción, proveen más opciones para realizar modificaciones y experimentos, permiten ejercer un mayor control sobre la preparación para la impresión y facilitan enormemente la distribución.²⁹

No obstante es importante destacar que la aparición de la Ilustración Digital no reemplaza completamente a la Ilustración tradicional, pues existen factores como la “magia” del trazo natural y el grafema que sólo puede conseguirse con el movimiento de la mano. Desde esta perspectiva, la Ilustración Digital se convierte en un medio o herramienta de optimización para la producción de imágenes, con las ventajas que traen los avances tecnológicos.

- **Diseño Conceptual.** El Diseño Conceptual o *Concept Design*, es una disciplina encaminada a resolver problemas gráficos de orden ilustrativo en proyectos relacionados con la creación de entornos visuales fantásticos o de ciencia ficción; enfocados hacia la industria cinematográfica, los juegos de video, la televisión u otros medios visuales de comunicación masiva que requieran de esta herramienta.

- **Diseño Conceptual Digital.** Es el área del diseño conceptual que acude a las herramientas digitales para la construcción de imágenes. Emplea como soporte mayormente plataformas tecnológicas de desarrollo 3D, centrándose en el modelado, y renderización por medio de programas como, Maya, Softimage, 3D Max y otras aplicaciones especializadas.

²⁹ MC KENNA, Op. cit., p. 07.

- **Diseño Conceptual Análogo.** El Diseño Conceptual Análogo emplea las técnicas tradicionales de ilustración como el dibujo a lápiz, la bocetación con rotulador, acuarelas, óleos y demás técnicas artísticas adoptadas como herramientas para la rápida conceptualización de las imágenes. No obstante, no está totalmente divorciado de la plataforma tecnológica, pues de igual manera acude a las aplicaciones digitales (y a todas las ventajas que sobre el soporte tradicional ofrece) como medio para producir y agilizar las imágenes.

- **Fase II. Interpretación.**

- **Justificación de la elección del Cine como soporte para la representación de "Sangre de Oro".** Para justificar el por qué se eligió como plataforma de la narración al cine, es importante exponer el origen de dicha elección, es decir, los elementos de los cuales se parte para contar la historia. Se parte de dos recursos fundamentales: El argumento escrito y todas las formas posibles de representación de éste argumento (TV., Cómic, Novela, Novela gráfica, Teatro, Cine). Del abanico de opciones del segundo elemento, se toma el cine.

Partiendo de ésta elección, y siguiendo a **Christian Metz**, quien define lo cinematográfico no como todo lo que aparece en el cine, sino como lo que tan sólo puede aparecer en el cine, y que constituye por tanto, de forma específica, el lenguaje cinematográfico en el sentido limitado del término, se da inicio a una justificación de por qué el argumento de "Sangre de Oro" requirió ser representado a través del cine.

Lo narrativo es, por definición, extra-cinematográfico, puesto que concierne tanto al teatro como a la novela como a la conversación cotidiana: Los sistemas de narración se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición. Esto explica que las funciones de los personajes de un filme puedan ser analizadas con los útiles forjados para la literatura de Vladimir Propp o por Algirdas Julien Greimas. Estos sistemas de narración operan con otros en el cine, pero no constituyen propiamente hablando **lo cinematográfico**: son el objeto de estudio de la narratología, cuyo terreno es mucho más amplio que el del sólo relato cinematográfico.

Dicho esto, se establece una clara diferenciación de lo narrativo y lo cinematográfico, dicha diferenciación es pieza fundamental para justificar la elección del cine como soporte para narrar el argumento de "Sangre de Oro".

Existen dos conceptos que mantienen muchas interacciones y con los cuales es posible establecer una relación directa entre lo **narrativo** (en este caso específico,

el argumento escrito de “Sangre de Oro”) y lo **cinematográfico** (la elección del cine como soporte o medio para narrar los hechos del argumento de “Sangre de Oro”). Dichos conceptos son:

Por un lado, existen temas de películas, es decir, intrigas, asuntos que, por razones que tienen que ver con el espectáculo cinematográfico y sus dispositivos, son tratados con preferencia por el cine. En el caso de Sangre de Oro, estos asuntos, obedecen a los avances en animación y efectos especiales a los que se tiene alcance actualmente para narrar los hechos.

Por otro lado, este tipo de acción reclama de forma más o menos imperativa que esta forma de tratamiento cinematográfico sea tomado como herramienta para ejecutar la narración. La necesidad de dinamismo, agilidad y majestuosidad de los guerreros, las batallas, las persecuciones, los monstruos, las criaturas, los dioses, el colorido, los sonidos y demás elementos de impacto propios del argumento de Sangre de Oro, requieren ser transmitidos a través de la pantalla gigante.

- **Animación 3D como técnica para la representación de "Sangre de Oro".** Debido a la naturaleza de la historia, la cual va dirigida a un público joven y a la verosimilitud que guardan en su interior los espacios, los paisajes y los personajes, se hace necesario el empleo de un medio de representación que acerque todo este simbolismo a un referente de realidad pero con un grado de abstracción que exprese el sentido fantástico enriquecido por los valores mitológicos que nutren el argumento. La estética del filme japonés “*Final Fantasy VII, Advent Children*”, se convierte en un referente que ejemplifica este punto.

- **El Vuelo del Chamán como base argumental.** Se toma textualmente la definición de Dolmatoff:

La Filosofía del vuelo del Chamán alberga en su núcleo la idea de **gradación** a través de un universo cósmico escalonado y del concepto de **transformación**. Dicha gradación significa la evolución y el tránsito que sólo puede hacer el chamán a través de los tres estados del cosmos; y la transformación simboliza la evolución del chamán en su vuelo; ésta se refleja morfológicamente en las piezas precolombinas.³⁰

Equiparando esta filosofía con el argumento de “Sangre de Oro”, se asigna este crecimiento, gradación o transformación, en la evolución de los personajes; asimismo el crecimiento físico (literalmente hablando) de los atuendos de los personajes es un reflejo de “El vuelo del Chamán”.

³⁰ DOLMATOFF, Op. cit., p. 178.

El mundo simbólico relacionado con los animales y los seres superiores, se ve reflejado en el argumento de la historia.

• **Selección y adaptación de Mitos locales como elementos para la acción de Sangre de Oro.** Para la construcción del argumento de “Sangre de Oro”, se articularon algunos mitos propios de la cosmogonía y mitología de las etnias que conformaron las comunidades que habitaron el territorio de lo que es hoy Colombia.

Dicha articulación se llevó a cabo tomando como inspiración para “conflicto” el Descubrimiento de América, para junto con estos mitos, conformar una narración producto de la mixtura entre los mitos chibchas gracias a su cosmogonía, un evento histórico real (del cual se hace una denuncia a través de esta narración), las áreas arqueológicas y la tradición oral, para dar como resultado la creación de un producto audiovisual local y autóctono enmarcado en un contexto cultural futurista reconocible por el público local.

Los mitos son los siguientes:

- La Sombra del Jaguar (Mito Embera)
- Tachí Akxoré (Tachiajoré) El Hombre-Dios (Mito Embera)
- El Mito de Bachué (Mito Chibcha)
- El Mito de Chiminigagua (Mito Chibcha)
- El Mito de Nemqueteba (Mito Chibcha)
- La Leyenda de la Cacica de Guatavita (Mito Chibcha)
- La Leyenda de “El Dorado” (Mito Chibcha)
- Hunzaúa (Mito Chibcha)
- Tomagata (Mito Chibcha)
- Dabasoba el Salvador (Mito Motilón-Barí)
- Cashinducua y la creación de los Koguis (Mito Kogui)
- Kalivirnai, El Árbol de las Frutas (Mito Sicuani)

- Peyú, La Tortuga (Mito Desana)

Tabla 1. Áreas y Etnias de Colombia, para definir a los personajes.

PERSONAJE	ETNIA	ÁREA ARQUEOLÓGICA
FRONCHÍ	Embera	SINÚ
TACHÍ	Guambianos	CAUCA
El Caraúta ILAMA	Tucano	CALIMA
NATAGAIMA	Etnia Pijao	TOLIMA
CHÍA	Etnia Cuna	MUISCA
GAIRA	Etnia Kogui	TAIRONA
NEGÜITI	Etnia Nukak Makú	QUIMBAYA
ALEJANDRO	Etnia Huitoto	NARIÑO

- **Los Conquistadores Españoles como referencia para la creación del oponente de “Sangre de Oro” y su asociación con los vampiros desde el punto de vista chamánico.** En la sistematización, se hace la pregunta: ¿Qué mecanismos se emplean en la adaptación de la mixtura entre dos recursos argumentales diferentes como el precolombino y el vampírico?

Para dar respuesta a dicho interrogante se plantea lo siguiente:

Como “Oponente” (enemigo encargado de dificultar la acción del héroe) se definió a una legión de Vampiros. Entre los Kogui, distintas especies de murciélagos se asocian con la sangre menstrual de la defloración.

Ambos eventos constituyen ocasiones de prácticas rituales, en las que los murciélagos juegan importante papel simbólico (aquí se establece una relación entre la cosmogonía indígena y la asociación del tema vampírico en el argumento de Sangre de Oro).

“En la religión y filosofía Kogui el aspecto tenebroso del murciélago se conecta con la sexualidad femenina”³¹ (La reina Vampira Erzsebeth de Sangre de Oro). La misma posición del murciélago colgado con la cabeza hacia abajo, la interpretan los Kogui como una inversión, una doble imagen que simboliza lo normativo y lo aberrante (La maldad y la crueldad del ejército de vampiros invasores). El referente para la creación de este “Oponente” obedece a los Conquistadores Españoles.

Es decir que el “enemigo” del argumento se define con la relación Españoles=Vampiros. Es importante destacar que dicha relación no obedece a una “adaptación” del hecho histórico, sino a una “inspiración” de los componentes del evento.

Con respecto a la visualización de los vampiros, se toma como referente la mitología vampírica que se difunde en Europa, y su difusión en el cine con personajes como el Conde Drácula, personaje principal de la novela Drácula de Bram Stoker.

Se toman elementos como las alas de murciélago que nacen de la espalda de los personajes; se hace además la adaptación de los trajes del renacimiento español y las armaduras de los conquistadores españoles debido a que el descubrimiento de América, se toma como eje argumental.

Estos elementos se conjugan con la “modernización” de los precolombinos para ser articulados visualmente en el universo diegético creado por el autor para el argumento y futura proyección en el cine de Sangre de Oro.

³¹ DOLMATOFF, Op. cit., p. 268.

Tabla 2. Referentes para la creación de los vampiros.

PERSONAJE	REFERENTE
Erzsebeth	Reina Isabel de Castilla “La Católica”
Alucard Nóloc	Cristóbal Colón (Capitán de la Santa María)
Maral Aragón	Martín Alonso Pinzón (Capitán de la Niña)
Vicente Aragón	Vicente Yáñez Pinzón (Capitán de la Pinta)

- **La Ilustración Tradigital como técnica de diseño para la elaboración de “Sangre de Oro”.** Para la realización de las ilustraciones, se requiere llevar a cabo ciertos pasos sistemáticos que conforman el proceso; este proceso, parte de los bocetos a lápiz sobre el papel y culmina con la optimización de colores, volúmenes, profundidad, texturas y detalles en Photoshop. Esta combinación de técnicas recibe el nombre de “Ilustración Tradigital”, y es la técnica empleada para la visualización final de la estética de “Sangre de Oro”.

- **Diseño Conceptual como herramienta para la previsualización de “Sangre de Oro”.** La relevancia de la justificación del presente trabajo, cobra interés y profundidad en este punto, pues el objetivo es ahondar sobre una conciencia de la importancia del nivel profesional con que se debe tratar el proceso de creación de una narración en el área del entretenimiento. La historia de “Sangre de Oro” pretende mostrar un mensaje profundo, y por ello se requiere que el proceso de visualización o materialización de ese mensaje se exprese visualmente propendiendo siempre por la calidad de los recursos estéticos, de diseño y de argumento. El objetivo es la presentación futura de un producto audiovisual que refleje la riqueza del legado prehispánico atomizado por un ambiente geográfico, histórico y cultural, por lo tanto se requiere de un profundo proceso de investigación y de creación. El Diseño Conceptual, se convierte, en este sentido, en la herramienta idónea para la previsualización de esta narración.

Como todo proyecto de índole gráfica, es necesario implementar mecanismos previos al desarrollo del resultado final. En el área del cine animado, estos mecanismos de previsualización son imprescindibles, ya que de otra manera sería imposible la exploración y materialización de las tipologías de los personajes, el aspecto de los entornos, el color atmosférico y en general, los determinantes

visuales que “cuentan” la historia (que hasta el momento previo al Arte Conceptual, sólo está expresada argumentalmente) a través de imágenes.

Este análisis se toma como respuesta a la primera pregunta (enunciada a manera de viñeta) de la sistematización del presente proyecto, la cual hace referencia al propósito de crear el Arte Conceptual para la producción de un largometraje animado.

- **Fase III. Síntesis**

- **Pregunta o supuesto.** La sociedad actual se mueve en un entorno global donde las influencias externas intervienen en la formación de la cultura, el intercambio hacia adentro y hacia fuera se convierte en un camino de doble vía que hace partícipe a una cultura con otra y le quita el carácter de hermética; es normal y casi obligatorio, que el sincretismo sea la base de la evolución de toda cultura, desde este punto de vista, dicho sincretismo se hace importante y fundamental. Se hace importante citar las palabras del maestro Norberto Chávez quien dice lo siguiente: “No hay culturas solitarias, lo normal de las culturas es el diálogo y la comunicación entre ellas. Una cultura hermética es contracultural. Nosotros no somos precolombinos, vivimos en un mundo actual”³².

Desde esta perspectiva se justifica la base argumental del presente proyecto, el cual parte de una pregunta que actúa a manera de supuesto:

¿Qué hubiera pasado si una cultura imaginaria inspirada en la civilización Chibcha no hubiera sido invadida en el contexto temporal en el que sucedió realmente y por los invasores verdaderos; sino que esta invasión se hubiera dado miles de años en un futuro imaginario por una legión de Vampiros sedientos de sangre y de poder?

- **Definición de los determinantes de Diseño.**

- **Tipografía empleada en la descripción de los elementos del Arte Conceptual.** Swis721 y todas sus variantes.

- **Títulos:** Swis 721 Blk

- **Bloque de texto:** Swis 721 Cn BT

³² CHÁVEZ, Norberto. Diseñador Gráfico. Folclorismo o Globalización: Una falsa alternativa para la Gráfica Latinoamericana. Santiago de Cali, 10 de Agosto de 2006. Grabación conferencia supervisual II.

- **Gama Cromática.** En “Sangre de Oro”, la azulosa atmósfera y los verdes paisajes de los Andes se funden tras un marcado contraste entre los colores característicos de las fuerzas encontradas: Chibchas y Vampiros.

Se refleja entonces, en la gama cromática el colorido característico de la rica flora y fauna del trópico; el brillo y el esplendor del oro, el cobre y la tumbaga; el color ocre y café de los canasteros y de las piezas de barro; el bronceado de las pieles de los chibchas y el gris de las piezas de piedra de San Agustín. Todos éstos, contrastados con el negro de la oscuridad de los trajes, con incrustaciones de piedras y plateados, las máquinas y las alas de los vampiros, quienes ostentan pálidas y blancas pieles que se convierten en marco perfecto para un alto contraste del rojo intenso de la sangre.

Este contraste se resume en los colores típicos de la bandera de Colombia (lo cual funciona también como medio visual de expresión del sentido local), mezclados con otros colores.

La gama cromática definida es la siguiente:

- Amarillo
- Azul
- Rojo
- Verde
- Negro
- Blanco
- Ocre

Es importante, destacar que por tratarse de una representación hiperrealista, existen muchos colores degradados y matizados que desembocan en las variantes de los colores definidos. Para la visualización de lo expresado en este punto, ver anexos: Síntesis / Estilo de Ilustración.

- **Estilo de Ilustración.** Hiperrealista. Para la visualización de lo expresado en este punto, ver anexos: Síntesis / Estilo de Ilustración.

- **Conclusión de la síntesis teórica.** Definición del Arte Conceptual como soporte para la conceptualización de “Sangre de Oro”.

El desarrollo de éste numeral, hace referencia a la segunda viñeta de la sistematización del proyecto la cual, se refiere a las características o normas técnicas que deben ser tenidas en cuenta para el desarrollo del Arte Conceptual de “Sangre de Oro”, de lo cual se expone lo siguiente: durante la etapa de

preproducción, el Director de Arte, es la persona encargada de la visualización previa de lo que será en un futuro la película. Sobre él, recae la responsabilidad de presentar al director de la película los bocetos e ilustraciones presentados por los dibujantes y diseñadores conceptuales.

Los dibujos deben ser visualmente claros y coherentes con el mensaje argumental, pueden ser esquemas básicos, dibujos detallados a lápiz, con volúmenes, sombras y demás componentes de ilustración que permitan transmitir visualmente el objetivo de lo que se espera que sea el concepto de personaje, paisaje, vehículo, etc. Además de esto, es importante presentar ilustraciones tradicionales, digitales o tradigitales a color de los personajes y paisajes. Algo importante a destacar es que en ocasiones algunos dibujos, bocetos y conceptos iniciales son eliminados o modificados durante el proceso de producción de la película, es por esto, que lo que aparece en el Arte Conceptual es un acercamiento visual que posiblemente al final de la película termine siendo algo muy diferente o simplemente se elimine del contenido, esto se debe al trabajo conjunto de guionistas, directores, productores y demás personas encargadas de optimizar la producción de la película en busca de obtener el mejor y más coherente producto posible.

Debido a que el presente trabajo no forma parte de la preproducción de un largometraje previamente montado y en marcha, sino que el mismo se propone como iniciativa de una visualización de lo que podría ser un proyecto cinematográfico futuro, los bocetos e ilustraciones se presentan por el autor para ser expuestos como proyecto de grado en el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma de Occidente.

Dichos bocetos son escaneados, finalizados y diagramados por medio de herramientas de software, en un portafolio formato carta en carpeta de tres argollas donde se plantea la introducción, el problema, la justificación y los objetivos del presente proyecto, además de incluir dibujos a lápiz e ilustraciones digitales a color y anotaciones puntuales que explican y justifican el significado de la visualización con respecto a la fuente argumental complementados con fotografías y anotaciones de los referentes tomados para la conceptualización.

- **Fase IV. Producción.** Posterior a la indagación e interpretación de las fuentes, se inicia el proceso de bocetación, durante el cual, se dibujan los esquemas básicos de los personajes, escenarios y demás componentes del universo creado por el escritor de la narración. Después de los esquemas básicos, se evalúan factores como: estilo de ilustración, definición de morfología y nivel de abstracción, bocetos que expresen los volúmenes y las perspectivas encaminados al desarrollo en 3D, coherencia visual con respecto a la narración, funcionalidad y factibilidad

de los elementos para ser modelados y animados en 3D, unidad visual de los personajes entre sí y de los personajes con los escenarios, coherencia con el contexto cronológico de la narración, bocetos esquemáticos de vestigrafía de los personajes, vistas del personaje (frontal, lateral y trasera) para facilitar la visualización de los modeladores y animadores 3D. Este párrafo resuelve el interrogante planteado en la viñeta cinco, de la Sistematización.

Como herramienta fundamental, se acude a la Ilustración, área del Diseño Gráfico sobre la cual se fundamenta el trabajo de investigación. De la Ilustración se pasa a una indagación en la ilustración tradicional, digital y tradigital donde se da inicio a la visualización de los elementos que conforman el Arte Conceptual. Para el desarrollo del logotipo se acude al área de Diseño de Marca. Para el desarrollo de los personajes, es necesario indagar sobre anatomía y proporción humana por lo cual se acude al estudio de la misma por medio de libros de dibujo y anatomía. Para el desarrollo de los paisajes y los vehículos, es necesario acudir al dibujo técnico con el objetivo de implementar perspectivas, e isometrías. Otras áreas en las cuales se indaga en el proceso de investigación son el Diseño de Modas, el Diseño Industrial y el Diseño Automotriz. Este párrafo resuelve el interrogante planteado en la décima viñeta de la Sistematización.

- **Esquema Actancial “Sangre de Oro” (Greimas).** Ver Anexos.
- **Esquema Conceptual “Sangre de Oro” (Syd Field).** Ver Anexos.
- **Construcción argumental de Personajes.** Empleando las consideraciones de Vladimir Propp (quien dice que todo personaje es construible a partir de lo que se denomina su “falta o su carencia constitutiva”), y Linda Seger (quien plantea un método de seis pasos para crear y definir personajes), se propone la creación de los personajes de “Sangre de Oro”.
- **Chibchas**
- **Fronchí (Sinú).** Es el personaje principal de la narración.
- **Carencias o faltas constitutivas**
 - El desconocimiento de su familia biológica, en especial de su madre.
 - La falta de libertad debido a su condición de esclavo.
 - El odio y la impotencia que se desencadena hacia los vampiros al asesinar a su abuelo.
 - La desconfianza en sí mismo al principio de la historia.
 - Ser el hijo de la reina.

- **Misión:** Encontrar a su madre y devolverle la esperanza de libertad al planeta de Oro.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Fronchí, nació en una de las naves invasoras, La Nao 01 o “La Capitana”, fruto de la unión entre Tequendama, el esposo de la diosa Bachué, y la reina de los vampiros, Erzsebeth Lebasí. Separado (para su conveniencia) de sus padres biológicos, creció en un campo de esclavos, o encomienda. Conociendo y aceptando su condición desde que tuvo uso de razón. Siempre estuvo privado de la libertad; pero nunca alimentó rencor alguno por sus opresores, debido a los consejos y frases de gran sabiduría que le transmitía el anciano Taita Tachiajoré, un sabio chamán que lo liberó de la tiranía de la reina.

Aunque tenía el amor del anciano quien lo crió dándole la protección de un padre y un par de hermanos adoptivos que también demostraban gran cariño por él, creció con la esperanza de algún día encontrar a su familia de sangre o linaje, impulsado no por la ausencia del amor de una familia, sino por la satisfacción de resolver inquietudes y curiosidades sobre su genealogía. Aunque fue criado como esclavo, su origen biológico provenía de la nobleza, lo que instintivamente lo impulsaba involuntariamente a rechazar su condición.

Desde pequeño Fronchí demostró ser un niño sumiso, obediente, y seguidor de las reglas, nunca tuvo comportamientos belicosos ni se reveló contra sus agresores, soportaba los castigos que le infringían y aprendió a aceptar su condición de esclavo, no obstante, superaba a sus hermanos, y a muchos esclavos adultos ventajosamente en inteligencia y suspicacia, habilidades que canalizaba en sus labores, llevándolas a cabo con gran precisión y eficiencia. Por ello, era merecedor de pequeños privilegios de tiempo libre que le permitían aprovecharlo aprendiendo sobre los conocimientos chamánicos que le transmitía su abuelo, quien además, lo instruía en todas las áreas de la cultura, la ciencia y el conocimiento de su civilización, le enseñó y adiestró en las artes de la lucha, y sobre los secretos de los vampiros. Gracias a esto, aprendió a creer en él mismo y en su propio valor. Sin embargo, su gran talento alimentó la envidia de su hermano adoptivo Tachí, quien desde pequeño guardó un sentimiento de celos y odio que fue creciendo con el tiempo; lo contrario sucedió con su hermana Chía, cinco años mayor que él y quien le profesaba gran amor, comprensión y ternura, fue, casi una figura materna para él.

Sus espíritus guardianes eran los de las aves, los caracoles, los insectos, el venado y el jaguar.

El espíritu de los pájaros constantemente lo llevaban a experimentar sentimientos de frustración al sentirse encerrado, pues su naturaleza era poseer el libre albedrío de las aves, y las alas que le permitieran volar y recorrer el mundo libremente; los caracoles formaban su lado paciente, coherente, poco intuitivo y más racional, le proporcionaban la fortaleza y la noción de conservar la idea del hogar, de la casa, por ello luchaba para liberar a los chibchas y devolverles un lugar digno donde vivir, también le dio la fortaleza de aprender a llevar el hogar a sus espaldas al enfrentarse a la aventura de formar el grupo de chamanes y conseguir los pectorales sagrados; los insectos, le daban la suspicacia, la agilidad de ser ligero y poder llegar a casi cualquier lugar; el venado le daba la agilidad de correr velozmente y la nobleza y bondad de enfrentarse contra el enemigo sin sentir rencor ni llegar a la crueldad, y el jaguar le daba la fortaleza y la agilidad del felino para enfrentarse con ferocidad y defender hasta la muerte sus objetivos.

Todo esto lo fue convirtiendo en un hombre seguro de sí mismo. En la encomienda, junto con su hermano Tachí, se diferenciaba de los demás esclavos y esclavas, que sin ser menos bellos, admiraban su altísimo atractivo físico, fruto de la mezcla de los rasgos chibchas, y vampíricos.

Al cumplir 17 años Fronchí se había convertido en un hombre de apariencia sumamente atractiva: era de contextura delgada, espalda ancha, hombros y brazos fuertes y musculosos al igual que sus piernas sometidas a extensas horas de trabajo y de entrenamiento. Su negro y largo cabello liso, resaltaba muy bien las definidas cejas que enmarcaban sobre una piel blanca, sus ojos alargados y de color claro, su delgada y afilada nariz, era equilibrada por los labios gruesos propios del rostro chibcha.

Estas características lo convirtieron en un hombre deseable y poseedor de una alta autoestima. Adaptable, energético, y encantador. Poseía una extraña forma de ambición para perfeccionarse y para ser el mejor. Con frecuencia sobresalía en todos los aspectos de su vida y era verdaderamente admirable; un ideal humano que encarna cualidades muy respetadas. Los demás querían ser como él e imitar sus logros. Era muy expresivo y gran comunicador, motivador y promotor; sabía exactamente cómo presentar algo en forma aceptable y atractiva. Se aceptaba a sí mismo constantemente guiado por normas propias, llegó a ser genuino y auténtico; modesto y caritativo. Siempre gozando de un gran sentido del humor se convirtió en un ser especial así como de un gran corazón. Era noble, amable y considerado.

A la misma edad, le fue revelada la verdad sobre la profecía que decía que su misión era salvar a la raza chibcha. Reunir los siete pectorales sagrados, ser el líder del grupo de los chamanes salvadores, para derrotar a los vampiros y a su reina, liberar a Bachué quien había sido secuestrada, y regresar los tres objetos

sagrados a su santuario, para así devolver la paz y el equilibrio al pueblo del planeta Oro.

Impulsado por un evento que cambió su vida: la trágica muerte de su abuelo, el resentimiento que nunca había sentido por los invasores, llegó a su vida y se apoderó de su corazón, alimentado sus más fuertes impulsos de odio y venganza, y desencadenando toda su furia. Valiéndose de la confianza que tenía de sí mismo, y aceptó la misión sin vacilaciones, y aunque en un principio experimentó el miedo natural a lo desconocido, se armó de valor y gracias al apoyo de sus amigos emprendió la titánica labor de buscar los pectorales sagrados, procedo durante el cual se convirtió en un gran guerrero.

En un principio sus armas eran su arco y su flecha, y dos fusiles acoplables, con los cuales luchó y se defendió de los enemigos enviados por la reina para destruirlo, se trataba de los brujos caraúta, pero luego encontró su pectoral sagrado y empezó la evolución de su atuendo de guerra.

Después de reunir a los siete chamanes, ayudó a derrotar a los monstruos que protegían los pectorales, se convirtió en Sinú. Derrotó al ejército de vampiros. Finalmente descubre que la madre que siempre había buscado era la misma mujer a la que debía destruir. Se sumió en un conflicto personal, y después de visitar el mundo de los espíritus y escuchar los consejos de su abuelo muerto, supo que no debía asesinar a su propia madre.

La reina fue destruida por un robot, la diosa Bachué fue rescatada y los objetos fueron regresados a su lugar de origen por Sinú, convertido ahora en un guerrero de poderes descomunales y de una poderosa y vistosa armadura, consiguiendo así la libertad para su pueblo.

- **Visión dinámica (Vida Exterior)**

- **Necesidades Principales**

- Encontrar a su verdadera familia, pero principalmente a su madre.
- Aprender a confiar en sí mismo para ser el líder del grupo.
- Destruir a la reina y a los ejércitos de vampiros.
- Liberar a Bachué y a Tequendama.
- Regresar los tres objetos sagrados a sus santuarios.
- Liberar al planeta de Oro de la esclavitud.

- **Acciones**

- Da el primer paso de rebelión contra los ejércitos invasores y dirige el escape de la encomienda o campo de esclavos llevándose a sus hermanos con él.
- Aprende a confiar en sí mismo, y es nombrado el líder del grupo.
- Ayuda a sus amigos a confiar en ellos mismos, motivándolos constantemente.
- Desafía sus propios miedos enfrentándose al cíclope Tomagata la criatura más grande, fuerte e intimidante de la historia.
- Después de esto se convierte en el guerrero chamán Sinú.
- Perdona la maldad de la reina y la traición de su hermano.
- Demuestra grandes actos de coraje y valentía al enfrentarse a los vampiros; a otros monstruos y centinelas de los pectorales sagrados; a su propio hermano y a la reina.
- A pesar de liberar a su pueblo, finalmente descubre que no puede liberarse él mismo de pertenecer al linaje de los mismos vampiros que llegaron a invadir, pues inevitablemente, es el hijo de la reina.
- A pesar de poseer el poder de cambiar el pasado y evitar ser el hijo de la reina, renuncia a este poder, pues para él tiene más valor ser auténtico y afrontar quien le tocó ser.
- Hace uso de su gran inteligencia al idear la estrategia para engañar a los vampiros al final de la historia.
- Cumple con el honor de su palabra al rescatar a Bachué y devolver la esperanza de paz y libertad a su pueblo regresando los tres objetos sagrados a su santuario.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre:** Fronchí Tachiajoré / Sinú.
- Proviene de la cultura Emberá del Chocó colombiano. Su nombre tiene origen en el mito “La Sombra del jaguar”, donde Fronchí, hijo del dios Caragabi, mitad dios y mitad hombre, se convertiría en el más poderoso Jaibaná de la tierra (los jaibanás son seres que velan por los “jai”, los espíritus, los cuales constituyen la esencia de todo: animales, plantas, agua, piedras... El más poderoso de todos los jaibanás es Imamá, el Jaguar), el salvador del pueblo embera.
- Después de encontrar el pectoral sagrado se convertiría en el guerrero chamán Sinú.
- **Procedencia y clase socioeconómica.** Es el hijo de Tequendama y Erzsebeth Lebasí. Por lo tanto pertenece a la realeza, pero es criado como esclavo.

- **Edad.** Nace dentro del tiempo de la historia, y hasta la finalización de la misma, hay cuatro etapas de la edad de Fronchí. La primera etapa es la determinada en el momento de su nacimiento; nace supuestamente muerto y es colocado dentro de una urna o ataúd y es llevado hacia el campo de esclavos, donde se descubre que lo que aparentemente lo hacía lucir como muerto, era un bebedizo. La segunda, es cuando tiene 10 años de edad, y demuestra tener grandes habilidades en el campo de esclavos. La tercera etapa, cuando tiene 17 años, le es revelada su misión y se desencadena su furia debido al asesinato de su abuelo. La cuarta y final etapa es cuando cumple 18 años y libera a su pueblo de la esclavitud.

- **Ocupación o rango.** En principio es esclavo, pero logra escapar de la encomienda y pasa a convertirse en chamán o sacerdote, después de hallar el pectoral sagrado, se convierte en guerrero.

- **Animales tutelares.** Las aves, los caracoles, los insectos, el venado y el jaguar.

- **Investigación sobre el personaje**

- **Contexto.** Fronchí nació siendo esclavo, su entorno siempre estuvo rodeado por las carencias y las privaciones, aunque los artefactos de las celdas o cabinas donde vivía junto con Tachí, Chía y su abuelo, eran modernos y relativamente cómodos, siempre supo que su condición de esclavo lo estaba privando de mejores cosas y de tipos de vida que en exterior o antes de la invasión eran y habían sido más abundantes y confortables. Siempre estuvo sometido por los carceleros y guardianes, verdugos que alimentaban sin querer su futura rebelión y que impulsaban día a día al muchacho a convertirse en un gran guerrero.

- **Cultura, valores y creencias.** Los conocimientos chamánicos y las manifestaciones de su pueblo chibcha le fueron transmitidas a través de su abuelo, único y valioso vínculo con el pasado y la sabiduría de sus ancestros. Si no hubiera tenido la imagen culta, espiritual y sabia de su abuelo, quizás otro hubiera sido el elegido de los dioses. Estuvo siempre en contacto con los atuendos y la forma de vestir de los pueblos chibchas: su música, sus rituales y su cosmogonía.

- **Lugar de vivienda.** Hay dos etapas o momentos de forma y lugar de vivienda de Fronchí. La primera es en la encomienda y la segunda es durante la aventura en busca de los pectorales sagrados. En la encomienda, el entorno es moderno, altamente tecnológico. La fortaleza contiene patios y zonas de trabajo y de cultivo robotizadas. Los robots son máquinas manejadas por los esclavos para sembrar y cosechar alimentos para el sustento del pueblo chibcha y los entes hijos de

Bachué. Los sitios de vivienda de los esclavos dentro de las encomiendas, son cabinas con capacidad para dos y cuatro personas máximo. Fronchí, vive con su abuelo y sus dos hermanos en una cabina para cuatro personas, con cuatro camas cómodas, un baño y guardarropas; en general, estaban provistas de todo lo necesario para garantizar la supervivencia de los chibchas, ya que la reina necesitaba conservarlos vivos y sanos para perpetuar una raza de esclavos por largo tiempo. Las cabinas estaban dotadas de elementos estrictamente necesarios, sin embargo, debido al trato entre Zaleska y los guardianes, ésta cabina en particular había sido equipada con pantallas, comunicadores, equipo de laboratorio, materiales, hierbas, sustancias, y demás elementos que sumados al trato privilegiado de los guardianes, garantizaban una calidad de vida aceptable y en algunos momentos agradable. Después de escapar de la encomienda, Fronchí se ve conducido a vivir una vida casi de nómada. Empieza a recorrer muchos paisajes y a conocer el mundo fuera de la fortaleza que lo tuvo “ciego” durante toda su vida, descubriendo así nuevos personajes y nuevas formas de vida que lo hacen madurar y dimensionar la responsabilidad de su misión, convirtiéndolo en el líder del grupo y definiendo su valentía.

- **Clima:** Durante la historia, Fronchí se enfrenta a diversos paisajes, que comprenden igualmente diversidad de climas y temperaturas

Tabla 3. Contexto ambiental de Fronchí.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
LA SIERRA DE ORO	Nevados, páramos y montañas.	Sierra Nevada del Cocuy.	FRÍO
LA BOCA DE FUEGO	Volcanes, cavernas y lava.	Volcán del Puracé.	CALIENTE
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO
LA SELVA DEL CÍCLOPE	Selva húmeda y Manglares.	Chocó, Putumayo y Amazonas.	HÚMEDO
CAÑO CRISTALES	Ríos y Cascadas	Caño Cristales.	TEMPLADO

CIUDAD PERDIDA	Mar y Nieve.	Sierra Nevada de Santa Marta.	FRÍO/CALIENTE
EL VALLE DE LOS GUERREROS	Valles y praderas.	Valle del Cauca.	TEMPLADO/CALIENTE

- **Actividades.** Las actividades de Fronchí se dividen en dos tiempos: Antes de la muerte del Taita Tachiajoré, es decir, durante su vida en la Encomienda; y después de la muerte del anciano, es decir durante la aventura de encontrar los pectorales y su lucha por cumplir la misión de rescatar a Bachué y los objetos sagrados.

En la primera etapa, Fronchí se dedicaba a trabajar en la fabricación de piezas robóticas para las máquinas del castillo de los cárpatos, así como el manejo de los robots agricultores de la encomienda. Durante sus recompensas de tiempo libre, aprendía sobre la magia chamánica y sobre las artes de la lucha, que le enseñaba su abuelo.

En la segunda etapa, Fronchí empieza a madurar y a aplicar todo lo aprendido de su abuelo, como buen líder anima a su grupo a seguir adelante y a luchar en búsqueda del triunfo de la misión que les fue encomendada.

Su primera acción heroica, fue la destrucción de los “Visitadores de Burgos”. Luego escapó de la encomienda en compañía de sus hermanos, después se dirigió con su pequeño grupo a kalivirnai donde conoció a Imamá el Jaguar; fue secuestrado por los cuatro brujos caraúta; se liberó, y ayudó a destruir a los aribadas en la Sierra de Oro, con lo cual Natagaima, se convirtió en Tolima, el primer chamán. Luego de ayudar a Negüiti, derrotó al cíclope Tomagata, el más grande de los monstruos, donde consiguió convertirse en Sinú el quinto chamán. Luego se enfrentó a los ejércitos de vampiros y llegó al castillo de los cárpatos, donde descubrió que la reina era su madre, derrotó a los vampiros, ideó la forma de acabar con los que quedaban en el planeta, entrenando a los liberados entes conformando un ejército que se revelaría contra su propia creadora: Erzsebeth. Finalmente devolvió a Bachué y a Tequendama a la laguna de Igüaque, y le entregó los tres objetos sagrados al cacique Hunzaúa, garantizando así el equilibrio y la paz del planeta de Oro, y la civilización Chibcha.

- **Sonidos y ritmos.** La música proveniente de sintetizadores electrónicos, mezclada con instrumentos de percusión como tambores y tamboriles; y de viento

como flautas, silbatos y ocarinas, configura el sistema de cultura musical heredada de su ancestros y creada por músicos modernos (entre los cuales se encontraban muchos esclavos), que Fronchí escucha para alcanzar la comunicación con los dioses en rituales y en momentos de esparcimiento. Además de los ritmos y sonidos propios de su cultura, estaba la introducción de música clásica y épica, introducida por los vampiros.

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** El éxito.

- **Rasgos de personalidad.** Fronchí es pragmático, orientado al éxito, adaptable, sobresaliente, consciente de su imagen y de sus capacidades, seguro de sí mismo y de su propio valor. Orienta sus acciones por medio de metas. Busca siempre resultados. Se acepta a sí mismo, se guía por normas propias, es genuino y auténtico; es todo lo que parece ser. Modesto y caritativo. Tiene un sentido del humor especial así como un gran corazón. Es noble, amable y considerado.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** Fronchí es lo contrario del típico personaje muy tímido, introvertido e inseguro de sí mismo, que al final de la historia se convierte en héroe. Es emprendedor, seguro de sí mismo, inteligente, audaz y consciente de su poder y de su potencial, lucha con esas armas en la búsqueda de su objetivo central.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Es un príncipe y sin embargo es criado como un esclavo.

Paradoja 2. A pesar de vivir en cautiverio durante los primeros años de su vida, acepta su condición de esclavo, aprende a vivir con ello y alcanza a ser relativamente feliz.

Paradoja 3. Antes de la muerte de su abuelo es alguien medianamente inseguro de sus valores y de su potencial, después de la muerte del anciano, se libera de su anterior forma de ver la vida y se convierte en alguien más seguro y arriesgado.

Paradoja 4. A pesar de ser destacado, brillante, famoso y exitoso. Nunca pierde la sencillez y la nobleza que lo caracteriza.

Paradoja 5. Tiene dos metas primordiales en su vida: encontrar a su verdadera madre y destruir a la reina de los vampiros y a los vampiros. Cuando llega el momento de destruir a la reina, descubre que es su verdadera madre.

Paradoja 6. En su peor estado, su personalidad de exitoso y triunfador lo puede llevar a ser vil, inmoral, mentiroso, pudiendo aprovecharse de las demás personas de cualquier modo posible; puede traicionar con malicia a la gente apuñalando por la espalda a amigos y colegas y arruinando reputaciones así como relaciones por la sensación de triunfo que ello les brinda.

Puede ser vengativo y sádico, siempre con la intención de arruinar a los demás, desarrollando tendencias violentas y sicópatas con posibles tendencias asesinas. Puede llegar a querer reafirmarse, distinguirse de los demás, ser el centro de atención, ser admirado e impresionar a la gente. Sin embargo, al llegar el momento en que puede desarrollar estos sentimientos, no lo hace, pues no puede asesinar a su propia madre.

Paradoja 7. Durante toda su vida su misión primordial es destruir a los vampiros, al final descubre que es uno de ellos.

- **Emociones, actitudes y valores.** De niño, Fronchí fue amoroso, introvertido, noble, inteligente y hábil. Durante su adolescencia, aprendió sobre su cultura y sobre su cosmogonía. Aprendió a reconocer el valor de la familia, de la justicia, de la paz y de la amistad; debido a su condición de esclavo, otro valor que pudo dimensionar, fue el de la libertad, sin embargo, su misma tendencia a la aceptación, lo llevó a “amoldarse” a la falsa felicidad que vivía en la encomienda; pero todo cambió cuando su abuelo fue asesinado, pues a raíz de este acontecimiento, se desencadenaron sentimientos y emociones de ira, de rabia, de venganza, y de valor, que lo llevaron a convertirse en otra persona.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es el único híbrido que tiene el poder de usar los tres objetos sagrados (pues es el primogénito de la reina)
- Es el único chibcha de la encomienda que tiene las capacidades tanto físicas como intelectuales para ser el elegido de los dioses.
- Es el único de los chamanes que no trata la misión como algo político y trascendental, su deseo más oculto y más fuerte, es indagar sobre su origen y encontrar a su verdadera madre.

- Es el único de los siete chamanes que posee las características de emprendedor, de triunfador, de líder y de exitoso.
- Es el único que puede ingresar al mundo de los espíritus, tiene la potestad de viajar por el mundo de los espíritus y posee el poder de cambiar el pasado y modificar el futuro, sin embargo, motivado por sus sentimientos de amor, de perdón y de gran nobleza, no lo hace.
- Es el único hijo de la Reina de los Vampiros.
- Posee un gran amor hacia su pueblo y hacia sus amigos.
- Perdona la traición de su hermano.
- Lucha contra Tomagata, el monstruo más grande, atemorizante y peligroso de la historia.
- Se diferencia físicamente de su hermano Tachí y de los demás híbridos, en que sus ojos son del mismo color de los ojos de la Reina.

- **Creación del contexto biográfico**

Tabla 4. Características fisiológicas de Fronchí (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Mestizo. Mezcla entre vampira y dios chibcha. El color de su piel es una mixtura entre el blanco intenso de la piel de los vampiros, y el dorado de la piel de los chibchas. Su textura es tersa, firme y pareja.
Ojos	Sus ojos son rasgados, su mirada penetrante y fuerte. El color es una mezcla de gris, azul, amarillo y verde, con predominio de azul. Son cristalinos y profundos enmarcados por largas pestañas.
Nariz	Frontalmente es angosta. Lateralmente es recta.
Labios	Aunque la boca es pequeña, los labios son relativamente gruesos.
Mentón	Es fino.
Pómulos	Son relativamente pronunciados.
Barba	No posee barba. Pues una característica predominante en la

	cultura chibcha es la escasez de vello.
Orejas	Medianas
Cabello	Largo, liso, lustroso y muy negro.
Dientes	Grandes, parejos y de una blancura intensa.
Cejas	Son definidas, largas y masculinas.
Cuello	Grueso
Pintura Corporal	Figuras y pintura corporal propias de la cultura Sinú y Embera
Accesorios	Joyas propias de la cultura Embera

Tabla 5. Características fisiológicas de Fronchí (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Delgado, atlético.
Estatura	Alto. Aproximadamente 1,90 cm.
Peso aprox.	80 k
Brazos	Hombros, brazo y antebrazo fuertes y de músculos definidos.
Manos	Grandes, huesudas y venosas.
Piernas	Fuertes y firmes.
Pies	Grandes.
Pintura Corporal	Figuras y pintura corporal propias de la cultura Sinú y Embera
Accesorios	Joyas propias de la etnia Embera

- **Atuendo.** Vestimenta propia de la Etnia Embera
- **Contexto sociológico y plano psicológico.** Durante la vida en la encomienda, se diferenciaba junto con su hermano Tachí, por ser diferente físicamente, pues su color de piel y rasgos físicos no eran iguales a los de los demás esclavos, esto fue sólo el génesis de varios elementos que configuraron en la mentalidad de Fronchí una tendencia a sentirse diferente, y a comportarse como tal.

Además de poseer cualidades diferenciadoras, también tenía grandes habilidades para desempeñar las labores de la encomienda, lo cual fue fundamental para su perfil de triunfador.

Durante su vida “nómada” en compañía de sus amigos los chamanes, aprendió el valor de la vida y descubrió la valentía al tener que enfrentar la responsabilidad de saber que su planeta dependía de él, ahí fue donde afloró su sentido de seguridad en sí mismo.

La convivencia con diferentes tipos de personas le enseñaron a conocer la tolerancia, el respeto y el amor por las demás personas; su misión de exterminar al enemigo engrandeció el honor y el amor hacia su pueblo.

- **Comprensión profunda del carácter del personaje**

- **El inconsciente.** Las motivaciones externas y la configuración de su realidad, hacen que Fronchí viva su vida de cierta manera, pero que en ciertos momentos piense de otra y esto lo lleva a actuar de forma especial.

Es decir, que el entorno en el cual le tocó vivir su infancia y adolescencia, lo formaron como una persona humilde, sencilla y sumisa; pero su herencia de nobleza, y su sangre provenía de la unión de un dios con una reina, así que la superioridad que demostraba Fronchí en ciertos momentos, era debido a su naturaleza que inconscientemente demostraba.

El coraje y la valentía propia de su raza chibcha, explotaba de manera paradójica cuando se mezclaba con la sangre válaka que provenía de su madre la Reina. Inconscientemente, él siempre supo que era diferente y que tenía privilegios y responsabilidades diferentes a las de los demás.

En ocasiones experimentaba ciertos impulsos inconscientes por morder el cuello de algunos de sus compañeros, pero nunca llegó a probar la sangre.

- **Las diferencias de personalidad y anormalidades.** A pesar de no poseer naturaleza asesina, es uno de los guerreros que más mata vampiros. A pesar de tener orígenes vampíricos, no experimenta aversión hacia el ajo, la luz del sol tampoco significa una amenaza para él.

- **Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes**

Tabla 6. Relación de Fronchí con los otros Chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
TAITA TACHIAJORÉ	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Existe gran admiración mutua y amor fraternal; padre e hijo. Es su abuelo, pero realmente existe una relación más cercana, aún siendo su “nieto” de crianza, el Taita Tachiajoré, ama a Fronchí como si fuera su verdadero hijo. Fronchí lo ama como a un padre, como al gran sabio que lo formó; a quien le agradece todo lo que sabe y el hombre valiente que es.</p>
IMAMÁ (El Jaguar)	<p>RELACIÓN BUENA</p> <p>Existe gran afecto y admiración mutua.</p>
CACIQUE HUNZAÚA	<p>RELACIÓN BUENA PERO LEJANA</p> <p>De parte de Fronchí existe gran respeto por la autoridad que significa el Cacique.</p>
El Caraúta ILAMA (CALIMA)	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Surge gran relación de amistad y colaboración entre los dos. Además se convierte en su cuñado, lo que acerca mucho más los lazos de amistad que los unen.</p>
NATAGAIMA (TOLIMA)	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p>
	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p>

CHÍA (MUISCA)	Es su hermana y el amor entre ambos es el sentimiento que los une, existe compincharía, respeto y confianza mutua.
GAIRA (TAIRONA)	RELACIÓN CONTRADICTORIA Existe una atracción física mutua pero escondida, pues aunque son compañeros y buenos amigos nunca manifiestan lo que verdaderamente sienten el uno por el otro.
NEGÜITI (QUIMBAYA)	RELACIÓN BUENA
ALEJANDRO (NARIÑO)	RELACIÓN LEJANA
La Condesa ZALESKA	RELACIÓN EXCELENTE Son grandes amigos y cómplices.
GORÁN (Robot-Nave)	RELACIÓN BUENA
El Aribada (PEYÚ)	RELACIÓN BUENA
HEME1492 (TITÍ)	RELACIÓN BUENA

Tabla 7. Relación de Fronchí con los Vampiros.

PERSONAJE	RELACIÓN
	RELACIÓN PÉSIMA

ERZSEBETH LEBASÍ	Es su peor enemiga y el motivo por el cual debe luchar durante su toda su vida, es el centro de su misión y debe exterminarla, el odio y el rencor que siente en el momento de perder a su abuelo, recae sobre ella.
TACHÍ (CAUCA)	RELACIÓN CONTRADICTORIA Fronchí siente gran amor por su hermano, pero su hermano no siente lo mismo por él, pues desde niño alimenta sentimientos absurdos de envidia que lo llevan a traicionarlo.
ALUCARD NÓLOC	RELACIÓN MALA Y LEJANA
MARAL ARAGÓN	RELACIÓN MALA Y LEJANA
CUARTO BRUJOS CARAÚTA	RELACIÓN MALA
CARMILLA	RELACIÓN MALA Y LEJANA
CHRISTABEL	RELACIÓN MALA Y LEJANA

- **Taita Tachiajoré**

- **Carencias o faltas constitutivas.** Es despojado abruptamente de toda su historia, de su familia, de su lugar en la nobleza, de sus tradiciones, de su hogar, del adoratorio que constituía su casa, de su mundo, de su vida.

Les son arrebatados sus bienes y valores más preciados: su familia y los símbolos de la grandeza del Imperio que había heredado y construido, Los tres objetos sagrados y a la diosa Bachué.

Para un anciano es difícil verse enfrentado a cambios radicales, las principales faltas y carencias de Tachiajoré, consisten en ser despojado de toda una vida de la noche a la mañana, para verse enfrentado a un nuevo panorama oscuro y desalentador. Siente un gran dolor por la muerte de su hija y la ceguera de su nieta Chía.

- **Misión:** Recuperar la esperanza de libertad de Oro a través de Fronchí.
- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Tachiajoré nació en el ceno del adoratorio Chibcha donde ocurren los hechos, su padre fue el cacique Akxoré, y su madre la cacica del imperio. Durante su infancia fue un niño expuesto a situaciones combativas donde los fuertes eran los respetados y los débiles no lo eran. Pues presencié los enfrentamientos entre el Zaque y el Zipa por los dominios de las tierras de Oro. Una sólida coraza fue conformándose para proteger el corazón de un niño dependiente, prematuramente expuesto a circunstancias adversas.

Encontró su verdadera identidad como justiciero al heredar un imperio sólido y sediento de grandeza y de gloria, generándose en su interior un fuerte deseo por defender a los débiles y sintiendo gran orgullo por ello. Su asunto principal fue saber que al heredar el trono de su padre, tendría a su mando todo un cacicazgo y adquiriría el poder para ejercer su propio dominio sobre la situación y mantener el control. Este control se vio representado al recibir a los 18 años de edad los tres objetos sagrados y al darse cuenta de la gran responsabilidad que estos representaban.

A casarse tuvo a su primera hija, la cacica de Guatavita, a quien amó infinitamente. Durante su reinado ejerció gran poder sobre el imperio de Oro, llevándolo a la grandeza alcanzando importantes avances para su cultura y su civilización. Fue un gran líder y siempre fue consiente de que debía mantener el control, exigencia de dominar las situaciones, vencer en una competición, imponerse en un enfrentamiento directo, hacer respetar el propio espacio y las propias opiniones. En sus actividades predominó de la acción y los resultados concretos, con el peligro de descuidar o infravalorar la importancia de los sentimientos en las relaciones. Sin embargo siempre demostró gran afecto y amor por quienes le rodeaban, y por los nuevos integrantes de la familia, como sucedió con el Cacique Hunzaúa, el esposo de su hija y sucesor al trono; y con su nieta Chía, quien al nacer se convirtió en la gran adoración del anciano.

Si los personajes como el Taita Tachiajoré se encuentran en una posición subordinada, minimizarán el hecho de que la autoridad posee control sobre su comportamiento y abusarán de los límites y de la interpretación de las reglas,

hasta tener claro cuales serán las consecuencias. Esto sucedió al llegar el día de la invasión de los vampiros, cuando la supremacía de su poder se vio vulnerada frente a la opresión de los agresivos conquistadores; pues antes que verse derrotado, hizo uso de la llamada “malicia indígena” y logró engañar a la Reina intercambiando los bebés para impedir a toda costa que su maléfico poder se extendiera por el reino de Oro.

Crío a Fronchí, Tachí y Chía en la Encomienda 1542. Le propuso un acuerdo de a la Condesa Zaleska para que corrompiera a los encargados de la seguridad de la encomienda para que los niños no fueran reportados y crecieran libremente dentro de la misma. Les dio amor y los entrenó en las artes de la guerra y de la lucha al igual que en los conocimientos chamánicos.

Al estar malherido, le revela a Fronchí la profecía sobre los pectorales sagrados y le dice que él es el elegido de los dioses para conformar el grupo de chamanes guerreros que salvarán el futuro de Oro. Muere a manos de los visitantes de Burgos.

Al final de la historia, se encuentra en el mundo de los espíritus con Fronchí y le transmite sabiamente un mensaje clave para que el joven no transforme el pasado y por el contrario se enfrente a su presente, llevando así a Fronchí a perdonar a la reina.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Llenar el vacío de la pérdida de su familia (principalmente de su hija y de su nieta Chía).
- Encontrar al elegido.
- Una vez identificado (Fronchí), su misión es entrenarlo y enseñarle a ser guerrero y chamán, para posteriormente revelar la profecía.
- Recuperar el equilibrio del planeta a través de Fronchí.
- Guiar, aún después de muerto a Fronchí en su camino hacia la salvación de la civilización de Oro.

- **Acciones**

- Logra acercarse a la reina.
- Engaña a la reina para quitarle a su primogénito y mantenerla engañada durante 18 años.

- Cría a Fronchí (el primogénito de la reina) lejos de ella para impedir que ésta se apodere del universo a través de su hijo.
- Le enseña a luchar y le da grandes principios de sabiduría que lo configuran como el ser idóneo para convertirse en el líder de los chamanes guerreros.
- Le da grandes enseñanzas al igual que a Tachí y a Chía, lo que los convierte en grandes chamanes dignos de pertenecer al grupo de los chamanes guerreros y de ser liderados por el elegido de los dioses.
- Le revela la profecía a Fronchí.
- Desde el mundo de los espíritus, contribuye a dos hechos importantes: evita que Fronchí cambie el pasado y que asesine a su propia madre.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre.** Taita Tachiajoré / El Viejo Chamán
- Proviene de la cultura Emberá del Chocó colombiano. Su nombre tiene origen en “La leyenda del Hombre-Dios y la Hormiga Conga.”, donde “Tachiajoré” (El Hombre-Dios), estaba sediento y le pidió a la hormiga conga un poco de agua, pues ella la guardaba toda en un enorme árbol. Como ésta se negaba, El Hombre-Dios la apretó tanto de la cintura, que la dejó cómo son hoy todas las hormigas. Luego derribó el árbol, y al instante brotó el agua que formó el río Atrato. Sus afluentes son las ramas del árbol derribado. Esta leyenda Embera relaciona con sabiduría, al hombre con el origen de los ríos. Al árbol con la vida.
- **Procedencia y clase socioeconómica.** Es descendiente directo del linaje del Zaque (Adoradores del Sol), por lo tanto era perteneciente a la familia real y por lo tanto heredero al trono del cacique. Ejerció el cacicazgo, hasta que su hija se casó con el cacique Hunzaúa, sin embargo nunca perdió su rango de cacique.
- **Edad.** Al iniciar la historia, tiene 60 años. Pasan 18 años (la vida de Fronchí) y muere a los 78 años.
- **Ocupación o rango.** En principio es un cacique, luego de la invasión, pasa a convertirse en un esclavo, pero gracias al trato de corrupción con la Condesa Zaleska, nunca deja de ejercer y de practicar sus conocimientos y actividades chamánicas.
- **Animales tutelares.** La serpiente.

- **Investigación sobre el personaje**

- **Lugar de vivienda.** Vivió durante toda su vida en el palacio o adoratorio. Desde el día de la invasión, vivió en una de las encomiendas.
- **Clima.** Durante la historia, Tachiajoré, vive en el adoratorio y en una de las encomiendas (donde muere), ambos ubicados en la ciudad de Oro.

Tabla 8. Contexto ambiental del Taita Tachiajoré.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** El poder, la sabiduría, la astucia, “La Malicia Indígena”.
- **Rasgos de personalidad.** La personalidad del Taita tachiajoré es la de un anciano sabio que además tiene principios de liderazgo y de firmeza que lo convierte en un buscador permanente del control. Hace demostraciones de fuerza, le encantan las luchas de poder y los enfrentamientos. Da la cara por sí mismo y por sus amigos, combativo, extremadamente protector. Es excelente líder, poderoso. Trata de proteger a sus amistades y seres queridos de cualquier peligro.
- El sabio y viejo chamán es permanentemente asertivos, confía en sí mismo y es fuerte. La amarga experiencia de la invasión, del asesinato de su hija y la necesidad de liberar a su pueblo de la opresión a través de un “elegido” (Fronchí) reafirma su tendencia a luchar para conseguir lo que necesita.
- Sus planes están orientados a la acción; por ello hace uso de la “Malicia indígena” para proceder a hacer un pacto de amistad con la condesa Zaleska, y lo materializa dándole el brebaje a los bebés para que pareciera que estuvieran muertos, y adormeciendo a las madres (Erzsebeth y Bachué), para llevar a cabo su engaño. Poseedor de una actitud constante de "puedo hacerlo" contó con una gran motivación interna para llevar a cabo sus planes. Le encantan los desafíos y es hábil para iniciar proyectos; por eso toma la iniciativa para que las cosas ocurran, pues después de engañar a la reina, logró el acuerdo entre Zaleska y los guardianes para que Fronchí pudiera crecer y liberar al pueblo chibcha, es decir, llegaría con persistencia hasta las últimas consecuencias.

○ **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** El Taita Tachiajoré es moderado, magnánimo, astuto, inteligente, misericordioso y tolerante. Es capaz de dominarse a través de autodoblegarse ante una autoridad. Su espíritu de líder natural hizo que los demás respetaran, e hizo que muchos acudieran a él en busca de orientación (la condesa Zaleska le pidió ayuda para que la liberara de su “enfermedad” vampírica). Se ganó el respeto a través de ser honorable y utilizó el poder en forma constructiva defendiendo y protegiendo a la gente, actuando como proveedor, auspiciador y promotor de causas nobles y empresas valiosas (la lucha por liberar al pueblo de la opresión de la reina y su ejército de vampiros a través de las enseñanzas que le dejó a Fronchí y al grupo de chamanes guerreros). Valiente, deseoso de ponerse en peligro para obtener lo que busca y causar una influencia duradera. Definitivamente fue heroico e históricamente grandioso.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Es la personificación de la sabiduría y la rectitud, pero en un momento determinado se ve obligado a acudir al engaño para obtener lo que necesita.

Paradoja 2. A pesar de haber perdido a su familia y a toda una vida de triunfos (en la que contribuyó al desarrollo de su civilización), a manos de los invasores, nunca fueron sentimientos de venganza ni de resentimiento los que lo impulsaron a actuar.

Paradoja 3. A pesar de que sabía que Fronchí y Tachí llevaban en sus venas la sangre de los invasores que acabaron con su pueblo, los amó tan intensamente como si fueran sus propios hijos.

Paradoja 4. A pesar de tener el poder de persuadir a Fronchí para que derrotara a la reina, y terminaran rápidamente con el plan que se había gestado en su mente durante toda su vida, no lo hizo.

- **Emociones, actitudes y valores.** El Taita Tachiajoré es un anciano lleno de valores sociales, ama y respeta enormemente a los dioses y agradece constantemente por los favores recibidos. Ama y respeta igualmente a la familia, considera que es el núcleo de la sociedad y que por lo tanto ésta debe permanecer unida y fundamentada en las tradiciones y el legado de los ancestros, añadiéndole un ingrediente fundamental: el amor. Es tierno, paternal, inmensamente protector, y amoroso. Emplea con sabiduría los conocimientos chamánicos milenarios, y está orgulloso de ser quien es. La rectitud y la paciencia son cualidades que ha cultivado a lo largo de su vida. No obstante, también es rebelde. No siente culpa ni miedo. En cierta forma es primitivo pero sin rencor,

pena o vergüenza. Posesivo, celoso, agresivo y competitivo. Lleva la verdad hasta sus últimas consecuencias. Posee un gran gusto por los peligros; Temerario, es intolerante a la frustración. Es pura acción. No pide para no arriesgarse a una negativa. Rompe con todo obstáculo que le impida realizar sus deseos.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es el único Chibcha cercano a Fronchí que conoce la profecía, gracias a ello el joven, tiene la fortuna de ser guiado durante su vida hacia la misión que los dioses le tienen encomendada.
- Es el único descendiente directo del cacique y el último que recibió los tres objetos sagrados.
- Es el único que posee la sabiduría suficiente para guiar a Fronchí; para impedir que cambie el pasado y que asesine a su madre.
- Es el único destinador.
- A pesar de que hay otros ancianos sabios dentro de la historia (Imamá el Jaguar), el Tatita Tachiajoré es el único con espíritu un poco rebelde y enérgico. Guarda tras su aspecto de anciano a un adolescente lleno de inquietudes y ganas de descubrir cosas nuevas y de imponer sus deseos. Esto se pudo haber sido adoptado tal vez a la cierta influencia de la “contradicción” propia de los jóvenes, debido a que a lo largo de su vida vivió rodeado de niños y jóvenes.
- Es el único personaje que trasciende en el plano espiritual, apareciendo al final, aún después de muerto en el mundo de los espíritus, para intervenir de manera decisiva en la historia.

- **Creación del contexto biográfico**

Tabla 9. Características fisiológicas del Taita Tachiajoré (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Su piel es color bronce (Propia de la gente chibcha). En el rostro tiene ciertas arrugas e imperfecciones debido a su edad; los lunares, las manchas y las pecas de la cara y manos, revelan el paso de los años.

Ojos	Sus ojos son rasgados, y un poco pronunciados. Su color es de un negro intenso, tiene pocas pestañas. En ocasiones su mirada es penetrante y en otras de picardía.
Nariz	Posee nariz grande (rasgo propio de los ancianos) Frontalmente es ancha. Lateralmente es aguileña, propia de los rasgos indígenas.
Labios	Aunque la boca es pequeña, los labios son relativamente gruesos.
Mentón	Es fino.
Pómulos	Son bastante pronunciados.
Barba	Tiene una blanca barba poblada y larga.
Orejas	Grandes.
Cabello	Blanco.
Dientes	Un poco amarillentos debido al humo de la pipa.
Cejas	No tiene cejas.
Cuello	Grueso

Tabla 10. Características fisiológicas del Taita Tachiajoré (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Mediana.
Estatura	Estatura mediana. Aproximadamente 1,75 cm.
Peso aprox.	75 k
Brazos	Hombros, brazo y antebrazo delgados, ligeramente definidos.
Manos	Grandes, huesudas, venosas, con pecas y manchas.
Piernas	Fuertes y firmes.
Pies	Grandes.

- **Atuendo.** Propio de la etnia Embera.
- **Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes**

Tabla 11. Relación del Taita Tachiajoré con los otros chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
FRONCHÍ (SINÚ)	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Existe gran admiración mutua y amor fraternal; padre e hijo. Es su abuelo, pero realmente existe una relación más cercana, aún siendo su “nieto” de crianza, el Taita Tachiajoré, ama a Fronchí como si fuera su verdadero hijo. Fronchí lo ama como a un padre, como al gran sabio que lo formó; a quien le agradece todo lo que sabe y el hombre valiente que es. El Taita Tachiajoré lo ve como el hijo al que siempre quiso entregarle el poder de los tres objetos sagrados y se proyecta a través de él sintiendo el orgullo y la responsabilidad de salvar al planeta y a la gente de Oro.</p>
IMAMÁ (El Jaguar)	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Ambos son viejos sabios y amigos, comparten su sabiduría y el pasado que los unió como grandes amigos.</p>
CACIQUE HUNZAÚA	<p>RELACIÓN BUENA</p> <p>Es su yerno, lo respeta y considera que es un buen hombre para su hija. Su relación no es excelente, porque Tachiajoré no lo considera un hombre valiente, sin embargo lo acepta, por la felicidad de su hija.</p>
El Caraúta ILAMA (CALIMA)	<p>RELACIÓN BUENA</p>

NATAGAIMA (TOLIMA)	RELACIÓN BUENA
CHÍA (MUISCA)	RELACIÓN BUENA <p>Es si nieta adorara, la hija de su hija a quien entrega todo su amor y su cuidado. Antes de morir le dice que la ama.</p>
GAIRA (TAIRONA)	RELACIÓN NULA
NEGÜITI (QUIMBAYA)	RELACIÓN NULA
ALEJANDRO (NARIÑO)	RELACIÓN NULA
La Condesa ZALESKA	RELACIÓN EXCELENTE <p>Se convierte en su mejor amiga y aliada en la historia, es quien lo ayuda en su misión de engañar a la reina para que no se entere de que el hijo que cría no es su verdadero hijo. La estima, la valora y la respeta hasta el punto de llegar a quererla como una gran amiga y aliada, y le promete encontrar la cura a su mal vampírico, en ella pone las esperanzas de colaboración para Fronchí, Tachí y Chía.</p>
GORÁN (Robot-Nave)	RELACIÓN NULA
El Aribada (PEYÚ)	RELACIÓN NULA
HEME1492 (TITÍ)	RELACIÓN NULA

Tabla 12. Relación del Taita Tachiajoré con los Vampiros

PERSONAJE	RELACIÓN
ERZSEBETH LEBASÍ	<p>RELACIÓN PÉSIMA</p> <p>Es el motivo de sus tristezas y de su odio, pues es la mente siniestra que propició la tragedia y la pérdida de su familia, y es contra quien debe luchar para salvar a Oro.</p>
ALUCARD NÓLOC	RELACIÓN LEJANA
MARAL ARAGÓN	RELACIÓN LEJANA
CUARTO BRUJOS CARAÚTA	RELACIÓN LEJANA
CARMILLA	RELACIÓN LEJANA
CHRISTABEL	RELACIÓN LEJANA

- **Imamá (El Jaguar)**
- **Carencias o faltas constitutivas**
 - La invasión del planeta de Oro.
 - **Misión:** Gobernar a la gente de kalivirnai, y esperar la llegada de los guerreros para entregarle las lanzas de oro e indicarles el camino hacia los pectorales sagrados.

○ **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Imamá el Jaguar, nació en Ciudad Perdida. Fue un niño muy inteligente y obediente, aprendió a comunicarse con sus ancestros y adquirió el don de la chamanería a una muy temprana edad. Un día su familia fue atacada por una pantera negra y le pidió a los dioses que lo ayudaran a defender a su familia por siempre, desde ese momento se convirtió en jaguar. El día de la invasión de los válakos, condujo a un grupo de personas a Kalivirnai, el árbol que se había formado con los siete cabellos de Bachué, allí conformaron una pacífica comunidad que se escondía de los invasores. Con el pleno conocimiento de la profecía, Imamá supo que debía preparar y entrenar a sus dos únicas hijas, para que pertenecieran al grupo de los salvadores de Oro, desde que las pequeñas tuvieron uso de razón, el jaguar las informó y las preparó para lo que les esperaba, hasta el día que llegaron los guerreros a Kalivirnai, les repartió las lanzas y les indicó el camino hacia los pectorales. Finalmente, después de la derrota a los válakos, se reencuentra con sus hijas y con el triunfante grupo de chamanes para compartir su victoria.

- **Visión dinámica (vida exterior)**

- **Necesidades Principales**

- Educar a Gaira y a Negüiti para que se conviertan en dos de las guerreras de Oro.
- Asegurarse de que los chamanes logren su objetivo de devolverle la paz y la armonía a los habitantes del planeta, regresando a Bachué a la laguna de Igüaque y los tres objetos sagrados a su santuario. Y no descansaría hasta que se cumpliera la profecía.

- **Acciones**

- Crió y preparó a sus dos hijas Gaira y Negüiti para ser dos de las guerreras de Oro.
- Les entregó las siete lanzas de oro a los guerreros.
- Les indicó el camino y les dijo los nombres de los lugares donde debían ir a buscar los siete pectorales sagrados que les permitirían defenderse de los vampiros.

- **Determinación del personaje**

- **Nombre.** Imamá / El Jaguar
- Proviene la cultura Emberá del Chocó colombiano. Su nombre tiene origen en el mito “La Sombra del jaguar”, donde Imamá el Jaguar era un Jaibaná o

sacerdote con muchos conocimientos. El dios Caragabi se dio cuenta que debía hacer algo rápido para impedir que su más bella creación, los embera, desaparecieran para siempre, pues los caraúta y los antomiáes los destruirían. Por eso decidió consultar a Imamá, el Jaguar. Hablaron largo rato y, al fin, Imamá le dio una planta mágica. Le explicó que él, Caragabi, tendría que engendrar un hijo, que sería mitad dios y mitad hombre. Este hijo se convertiría en el más poderoso Jaibaná de la tierra (los jaibanás son seres que velan por los “jai”, los espíritus, los cuales constituyen la esencia de todo: animales, plantas, agua, piedras... El más poderoso de todos los jaibanás es Imamá, el Jaguar), el salvador del pueblo embera. Por su puesto sería un Jaibaná benévolo.

- **Procedencia y clase socioeconómica.** Proviene de un hogar humilde.
- **Edad.** 100 años.
- **Ocupación o rango.** Sabio Jaibaná, Chamán con poderes médico sacerdotales.
- **Animales tutelares.** El jaguar (él mismo es un jaguar).
- **Investigación sobre el personaje**
 - **Lugar de vivienda.** Kalivirnai, el Árbol de las Frutas.
 - **Idea central del carácter del personaje.** La sabiduría, el equilibrio, el perfeccionismo, el autocontrol, la rectitud.
 - **Rasgos de personalidad.** Imamá el Jaguar es escrupuloso y posee un profundo sentido del bien y del mal así como valores morales muy sólidos. Es racional, razonable, autodisciplinado y moderado. Ético en extremo, la verdad y la justicia son valores fundamentales. La integridad y la rectitud lo convierten en un sobresaliente maestro moral. A lo largo de su vida y de sus experiencias, empezando por la comunicación directa con los dioses y debido a su transformación en jaguar, el animal excelso por naturaleza en la civilización de Oro, es extraordinariamente sabio, ordenado, pulcro y juicioso. Al aceptar las cosas como son, adquiere un sentido increíble de la realidad y sabe qué hacer en cada situación. Inspirador innato y tolerante, sus palabras y su verdad siempre fue escuchada por la gente del pueblo de Kalivirnai y será escuchada, acatada y respetada por todo el planeta de Oro. Debido a su carácter evolucionado y superior, Imamá el Jaguar, se puede catalogar como un “héroe moral” con excelente capacidad crítica. Su infancia se caracteriza por haber sido un niño bueno, obediente y seguidor de las normas impuestas en su hogar, aprendió a

portarse bien, a ser responsable y a hacer lo correcto. Aprendió a controlarse con severidad. Trabajador recto independiente y perfecto. El perfeccionismo es quizás el atributo o defecto que más lo describe.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** Es el sabio excelso por naturaleza, es la personificación (paradójicamente es un jaguar, no una persona) de la sabiduría y de la fortaleza de los espíritus de los dioses en un ser, es la encarnación (literal) del más sabio y sensato de los animales, el Jaguar. Es recto, firme, pulcro, sabio, perfeccionista, estricto, moral en exceso y paternalmente amoroso.

- **Emociones, actitudes y valores.** Imamá, el Jaguar es un sabio, excesivamente racional, idealista, de sólidos principios, determinado, controlado y perfeccionista. Sin embargo, puede llegar a ser muy dogmático, moralista, intolerante e inflexible. Empieza a ver las cosas con base en absolutos, el tienen la verdad absoluta; “todos los demás están equivocados”.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”.**

- Es el más sabio de la historia, incluso más sabio que el Taita Tachiajoré.
- Es un jaguar.
- Es el único jaguar que tiene dos hijas chibchas.
- Es el encargado de entregarles la siete lanzas de oro a los guerreros chamanes.
- Es el único monarca o mandatario que puede guiar a un pueblo libre del yugo de los vampiros.

- **Creación del contexto biográfico**

- **Características fisiológicas.** Es un jaguar.
- **Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes**

Tabla 13. Relación de Imamá el jaguar con los otros Chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
FRONCHÍ	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Es el elegido y lo ve como el gran salvador.</p>
TAITA TACHIAJORÉ	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Ambos son viejos sabios y amigos, comparten su sabiduría y el pasado que los unió como grandes amigos.</p>
CACIQUE HUNZAÚA	<p>RELACIÓN LEJANA</p>
El Caraúta ILAMA (CALIMA)	<p>RELACIÓN BUENA</p>
GAIRA (TAIRONA)	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Es su hija mayor y la ama profundamente. La forma como guerrera y es motivo de gran orgullo para él.</p>
NEGÜITI (QUIMBAYA)	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Es su hija menor y la ama igual que a su otra hija, pero al ser la menor goza de los mimos de su padre, quien regocijado por su infinita ternura, le puso el nombre de un legendario jaguar.</p>

ALEJANDRO (NARIÑO)	RELACIÓN LEJANA
La Condesa ZALESKA	RELACIÓN BUENA
GORÁN (Robot-Nave)	RELACIÓN BUENA
El Aribada (PEYÚ)	RELACIÓN BUENA
HEME1492 (TITÍ)	RELACIÓN BUENA

Tabla 14. Relación de Imamá, el Jaguar con los Vampiros.

PERSONAJE	RELACIÓN
ERZSEBETH LEBASÍ	RELACIÓN PÉSIMA Es la reina malvada y representa todo lo malo que le ha pasado a su mundo. Lograr destruirla es el objetivo por el cual entrena a sus dos únicas hijas guerreras.
TACHÍ (CAUCA)	RELACIÓN BUENA
ALUCARD NÓLOC	RELACIÓN MALA
MARAL ARAGÓN	RELACIÓN MALA
CUARTO BRUJOS CARAÚTA	RELACIÓN MALA

CARMILLA	RELACIÓN MALA
CHRISTABEL	RELACIÓN MALA

- **Cacique Hunzaúa**

- **Carencias o faltas constitutivas**

- Haber sido despojado de su investidura y haber perdido a Bachué y los tres objetos sagrados.
- Haber sido esclavizado.
- Permanecer 18 años en cautiverio y sometido a trabajos de esclavo.
- Haber perdido a su esposa y a su hija.

- **Misión:** Tener paciencia y resistencia para esperar su regreso al trono.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** El Cacique Hunzaúa nació en la Ciudad de Oro. Su destino era contraer nupcias con la hija del cacique Tachiajoré y así poder acceder al trono. Desde pequeño, demostró grandes aptitudes para gobernar, fue un niño dedicado y obediente. Su juventud fue tranquila, pues ya las disputas entre el Zipa y el Zaque habían llegado a su fin. Esto lo convirtió en un gran pacifista, y lo formó como una persona de alta rectitud. Al llegar a la adultez contrajo matrimonio con la hija del Cacique Tachiajoré, pronto nació su primogénita, la princesa Chía, a la que amó intensamente. Al pasar cinco años, durante la ceremonia de agradecimiento y de tributo a la diosa de las aguas, fue el primero en presenciar las naves invasoras. Ese día fue capturado y no volvió a ver a su esposa quien murió durante el ataque. Estuvo esclavizado durante 18 años, al final se reencuentra con su hija ciega ya de 23 años, recibe a Bachué y los tres objetos sagrados de manos de Fronchí.

- **Necesidades Principales**

- Esperar el día de la liberación.
- Saber si su esposa y su hija estaban vivas o muertas. Anhela el día en que pudiera encontrarlas vivas.
- Recuperar su investidura de Cacique.
- Recuperar la paz y la armonía del planeta de Oro, a través del regreso de Bachué a la laguna y de los tres objetos sagrados a sus santuarios.

- **Acciones**

- Es el cacique que lleva a cabo la ceremonia de tributo a la diosa de las aguas.
- Es el primero en ver las naves invasoras.
- Al final, recibe a Bachué y los tres objetos sagrados de manos de Fronchí.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre.** Hunzaúa

- Proviene la cultura Chibcha, del centro de la geografía colombiana. Su nombre tiene origen en el mito del Cacique Hunzaúa, quien era un aguerrido gobernante de los dominios del Zaque, para quien logró la victoria unificando el imperio en un solo nombre.

- La historia se centra en el incesto, en la cual el desafortunado cacique se enamora de su hermana, engendran un hijo que se convierte en piedra, luego escapan y se convierten en dos estatuas gigantes que moraron eternamente en el salto del Tequendama.

- **Procedencia y clase socioeconómica.** Es Cacique, perteneciente a la nobleza.

- **Edad.** Al inicio de la historia tiene 25 años, pues contrajo nupcias con la cacica a los 20 años. Y al inicio de la historia, la princesa Chía tiene 5 años. Al pasar 18 años, luego de su cautiverio, el cacique ya tiene 43 años, a esa edad recibe los objetos sagrados y vuelve a su trono. Tomando nuevamente las riendas del imperio de Oro.

- **Ocupación o rango.** Es Cacique, pasa a ser esclavo durante 18 años, regresando nuevamente al trono al final.

- **Animales tutelares.** El jaguar.

- **Investigación sobre el personaje**

- **Lugar de vivienda.** Vivió durante toda su vida en el palacio o adoratorio. Desde el día de la invasión, vivió en una de las encomiendas.

- **Clima.** Durante la historia, Hunzaúa, vive en el adoratorio y en una de las encomiendas, ambos ubicados en la ciudad de Oro.

Tabla 15. Contexto ambiental del Cacique Hunzaúa.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO

- **Actividades.** Durante su vida en el adoratorio, luchó por conservar el equilibrio del pueblo de oro.

Este equilibrio se vio vulnerado por la invasión, simultáneamente su libertad se fue truncada por la esclavitud. Vive como esclavo sometido a las actividades propias de las encomiendas. Al final se reencuentra con su hija y accede nuevamente al trono como cacique de Oro.

- **Sonidos y ritmos.** Los tambores, tamboriles, flautas y demás instrumentos configuraban la música que escuchaba el cacique durante las ceremonias y rituales sagrados.

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** La pasividad, la falta de acción, la paciencia.

- **Rasgos de personalidad.** Es racional, razonable, autodisciplinado y moderado, sin embargo es demasiado pasivo y prefiere que otros hagan las cosas que el podría hacer.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** El sentido fundamental de la existencia del cacique Hunzaúa es la existencia de un monarca no muy fuerte para que haya una justificación sólida de la existencia de los guerreros.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. El imperio necesita un gran guerrero que lo proteja. El espíritu poco belicoso y excesivamente pacifista del cacique, refleja evidentemente que no es el personaje idóneo para cumplir tal labor.

Esto justifica claramente la necesidad de la existencia de los guerreros chamanes liderados por Fronchí.

Paradoja 2. A pesar de vivir en cautiverio durante 18 años, acepta su condición de esclavo, aprende a vivir con ello y alcanza a ser relativamente feliz, nunca experimenta resentimiento ni impulsos de venganza, a pesar de haber perdido a toda su familia.

Paradoja 3. No es descendiente del Zaque sino del Zipa, sin embargo asciende al trono con el nombre del Zaque.

- **Emociones, actitudes y valores.** El Cacique Hunzaúa tiene el peligro de abandonarse a la inactividad y dejar para mañana lo que tendría que hacer hoy, o de dejarse influir por el humor del momento o por las decisiones de los demás. Sus ha hecho, con oportunidades que se han perdido y con cualidades que se han reprimido y se han mantenido ocultas. Prefiere dejar a otros, evitando los conflictos y no afrontando los problemas.

- La pereza puede convertirse en su mayor defecto.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es el primero en ver las naves invasoras.

- Es uno de los más personajes más importantes en cuanto a rango, pero no en cuanto a la misión de los chamanes.

- Es el único Cacique esclavizado.

- Es el único personaje que evidenciando “debilidad” podría decirse que es uno de los más fuertes, pues tuvo que soportar ser despojado de su familia, de su trono y de su libertad, y sin embargo soportó 18 años, alimentándose de las esperanzas y la fe de algún día volver al trono, todo esto, sin alimentar ningún resentimiento.

- **Atuendo.** Propio de un Cacique Chibcha

- **El Caraúta Ilima (Calima)**

- **Carencias o faltas constitutivas**

Antes de invadir el planeta de Oro, la legión de vampiros liderada por Erzsebeth, invadió el planeta Jaí, lugar de vivienda de los Caraúta y los Antomiáes, con el propósito de arrancarlos de su planeta para reclutarlos y convertirlos en los verdugos de los habitantes de Oro. Esto generó grandes sentimientos de vacío y de rencor en el alma de los Caraútas y los Antomiáes. Por ello se concluye que las carencias de Ilima son las siguientes:

- Resentimiento, rabia, y odio por haber sido arrancado de su tierra.
 - Odio hacia los vampiros por obligarlos a someter a los chibchas.
 - Compasión por los chibchas.
 - Ansiedad por encontrar el pectoral sagrado y cobrar venganza a los vampiros.
 - Soledad, por sentirse diferente y aislado.
- **Misión:** Ayudar a Fronchí en su misión para sanar las heridas de su pasado por medio de una nueva vida llena de gloria, de triunfos y de amor.
 - **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Ilima fue un guerrero en su planeta, nació en medio de los combates y los enfrentamientos contra los Antomiáes, creció peleando y luchando para protegerse a si mismo. Sin embargo su planeta llegó a un estado de relativa paz entre los bandos enfrentados, pues ambos eran fuertes y vieron que con las constantes peleas, lo único que conseguían era matarse unos a otros sin hallar ganadores ni perdedores.

Durante el período de paz, Ilima experimentó el surgimiento de nuevas manifestaciones culturales en su planeta concentrándose en la música, lo que despertó su lado sensible. Pero cuando la paz había llevado por fin a su planeta a la armonía, llegaron los válakos y los invadieron, sumiéndolos nuevamente en la depresión, pero ahora de manera más aguda, pues ésta vez no solo se enfrentaban unos a otros, sino que eran arrancados de sus hogares y de su planeta.

Al llegar al planeta de Oro, experimentaron grandes formas de opresión y de esclavitud, siendo sometidos por completo por los vampiros y obligados a atacar a la gente de Oro.

Pero esta “esclavitud” termina para Ilima, cuando accidentalmente cae sobre la nave de los chibchas que escapan de la encomienda. Inicia una nueva vida, aunque en un principio es prisionero de guerra, conoce a Chía, de quien se enamora perdidamente, y que se convierte en un gran motivo para ayudarlos en la aventura de encontrar los pectorales sagrados. Poco a poco se hace más sensible, se convierte en un gran amigo, consejero, y leal a los ideales de Fronchí y de los guerreros chibchas.

Se convierte en Calima, el segundo chamán, al luchar contra los mil aribadas en el Valle de los Guerreros, ayuda a destruir a muchos de los centinelas malvados y lucha incansablemente contra los vampiros, derrotando a muchos de ellos.

Llega a amar inmensamente al pueblo de Oro, y decide quedarse por siempre en el planeta entregándole su amor a Chía.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Encontrar el amor, sentimiento del que ha carecido durante gran parte de su vida.
- Liberarse del yugo de la esclavitud.
- Encontrar el pectoral sagrado.
- Conseguir el amor de Chía.
- Vengarse de los vampiros.

- **Acciones**

- Después de caer accidentalmente sobre la nave, logra ganarse la confianza de Fronchí y Tachí al indicarles el camino hacia Akandí, donde encontrarían el Kalivirnai, el “Árbol de las Frutas”.
- Empezó junto con Gaira, la persecución a los cuatro brujos caraúta que secuestraron a Fronchí tras un ataque al salir de Kalivirnai.
- Ayudó a combatir a los brujos, rescatando así a Fronchí.
- Ayudó a combatir a los tres antomiáes en la Sierra de Oro, donde uno de ellos se convirtió en Tolima, el primer chamán.
- Luego se dirigió en compañía de sus amigos hacia el Valle de los Guerreros, donde después de enfrentarse a los mil aribadas, se convirtió en Calima, el segundo chamán.
- Ayudó a rescatar a Fronchí y a Negüiti de las serpientes aladas en Caño Cristales.
- Luego se dirigieron hacia la Ciudad de Oro, donde Calima sacó en brazos a su amada Chía, del cautiverio en el cual se encontraba.
- En el Castillo de los Cárpato, luchó heroicamente contra los ejércitos de los vampiros.
- Haciendo uso de su fuerza física, llevó de regreso a la laguna de Igüaque a Tequendama (el esposo de Bachué).

- **Metodología para la creación de personajes**

- **Determinación del personaje**

- **Nombre.** Ilama / Calima

- Proviene de la Cultura Calima desarrollada en el sur occidente de Colombia: El Valle del Cauca. Una de las culturas más destacadas del país. Ya por el 1500 antes de Cristo, uno de los sus pueblos “Los Ilama” (de donde proviene el nombre del personaje), asentados en el río Calima, habían llevado la cerámica y orfebrería a la perfección con que se le conoce hoy.

- Su legado principal, fueron los famosos canasteros, figuras de hombres que con su canasto a la espalda transportaban el pescado fresco desde el Pacífico hasta el Valle, testimonio de una rica organización social.

- Se encuentran también los curiosos vasos silbadores o alcarrazas, recipientes con doble cuerpo que representan animales. Al llenarlos de líquido, producen los croares o los silbidos del animal que representan, sobre todo ranas y aves.

- Estas culturas convivieron durante milenios con las portentosas selvas del valle, sin llegar a destruirlas. Testimonio de que un día existieron, sobrevive una que otra Ceiba centenaria en las plazas de algunas poblaciones, y los relatos que sobre ellas recogió la novela de Jorge Isaac, “La María”.

- Después de encontrar el pectoral sagrado se convertiría en el guerrero chamán Calima.

- **Procedencia y clase socioeconómica.** En su planeta pertenecía a la clase guerrera, pero después del acuerdo de paz con los antomiáes pasó a pertenecer al común de los habitantes. Después de la invasión de los vampiros, pasó a ser esclavo y ya en el planeta de Oro regresó a la clase guerrera como soldado de la reina, pero al ser secuestrado por los chamanes ahora sería un guerrero rebelde.

- **Edad.** 28 años.

- **Ocupación o rango.** Guerrero.

- **Animales tutelares.** Animales recipiente, dragones e insectos.

- **Clima.** Durante la historia, Ilama se enfrenta a diversos paisajes, que comprenden igualmente diversidad de climas y temperaturas:

Tabla 16. Contexto ambiental de El Caraúta I lama.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
LA SIERRA DE ORO	Nevados, páramos y montañas.	Sierra Nevada del Cocuy.	FRÍO
LA BOCA DE FUEGO	Volcanes, cavernas y lava.	Volcán del Puracé.	CALIENTE
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO
LA SELVA DEL CÍCLOPE	Selva húmeda y Manglares.	Chocó, Putumayo y Amazonas.	HÚMEDO
CAÑO CRISTALES	Ríos y Cascadas	Caño Cristales.	TEMPLADO
CIUDAD PERDIDA	Mar y Nieve.	Sierra Nevada de Santa Marta.	FRÍO/CALIENTE
EL VALLE DE LOS GUERREROS	Valles y praderas.	Valle del Cauca.	TEMPLADO/CALIENTE

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** La sensibilidad, la introspección, la individualidad.

- **Rasgos de personalidad.** I lama es un ser introspectivo, consciente de sí mismo, eterno buscador de su "ser interior" que siempre está en contacto con sus sentimientos e impulsos internos. Tiende a ser autoexpresivo, muy personal, individualista, siempre fiel a sí mismo, emocionalmente honesto y auténtico. Tiene una visión irónica de la vida y de sí mismo; puede ser serio y gracioso al mismo tiempo, vulnerable y fuerte en su interior. Muy creativo en lo que respecta a la expresión personal y universal; esta creatividad se manifiesta en la música, el arte en el cual se refugia para escapar de su pasado sombrío y de su resentimiento

hacia la reina. A nivel personal predomina su capacidad para regenerarse y autorenovarse. Tiene una cualidad autocreativa capaz de transformar sus experiencias en algo valioso. Pues a pesar de su pasado y de las adversidades de la vida, pudo convertirse en un héroe guerrero alcanzando la gloria para un pueblo extraño en un principio pero que finalmente terminó amando.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido**

- Es un ser monstruoso e intimidante, que guarda en su interior una gran dulzura y ternura capaz de brindar amor desmedidamente.

- Llama desea expresarse así como tener la oportunidad de afirmar su individualidad. Quiere crear y rodearse de cosas bellas (por eso se enamora perdidamente de la belleza y la dulzura de Chía); y procura valorar y mantener vivos los estados de ánimo y los sentimientos que ahora ha logrado encontrar gracias a su amada. Desea ser capaz de abstraerse para proteger su autoimagen, cuida las necesidades emocionales antes que cualquier otra cosa.

- A pesar de su evidente fortaleza física, paradójicamente, su interior sensible y tierno, lo obliga a atraer a un "salvador", es por ello que ve en la oportunidad de unirse a la causa de Fronchí una verdadera salida para renovar su vida completando sus ilusiones al lado de Chía.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Es un ser monstruoso e intimidante, que guarda en su interior una gran dulzura y ternura capaz de brindar amor desmedidamente.

Paradoja 2. Guarda en su interior grandes sentimientos de resentimiento, odio y rencor, pero experimenta gran amor hacia Chía, hacia sus amigos y hacia la gente de Oro.

Paradoja 3. Es tierno pero aguerrido e intimidante.

Paradoja 4. Odia a los vampiros, sin embargo a pesar de que sabe que Zaleska y Fronchí pertenecen a ellos, aprende a quererlos y a protegerlos.

- **Emociones, actitudes y valores.** Es sensible e intuitivo respecto a sí mismo y a los demás así como compasivo, atinado, discreto y respetuoso.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es el único Caraúta que defiende a los chibchas y se convierte en aliado de los guerreros chamanes para combatir contra los vampiros.
 - Es el único Caraúta que posee la combinación de inspirar temor y ternura al mismo tiempo.
 - Es el único Caraúta que se enamora de una chibcha.
 - Es el integrante más grande y corpulento del grupo de los chamanes guerreros.
- **Creación del contexto biográfico**

Tabla 17. Características fisiológicas de El Caraúta llama (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Dorada como el oro, pues los caraúta habían sido creados a partir de granos del precioso mineral.
Ojos	Sus ojos son atemorizantes pero con capacidad para mutar de forma de un extremo a otro, pues es un monstruo intimidante, pero al mismo tiempo es capaz de experimentar el más grande amor.
Nariz	Frontalmente es ancha. Lateralmente es pequeña y chata.
Labios	Grandes y voluminosos.
Mentón	Es fino.
Pómulos	Son relativamente pronunciados.
Barba	No posee barba.
Orejas	Medianas.
Cabello	Crespo.
Dientes	Grandes, parejos y de una blancura intensa.
Sejas	Son gruesas y bastante pobladas.
Cuello	Extremadamente grueso.

Tabla 18. Características fisiológicas de El Caraúta I lama (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Extremadamente grande.
Estatura	Alto. Aproximadamente 3 metros.
Peso aprox.	300 kilos
Brazos	Hombros, brazo y antebrazo fuertes y de músculos grandes y desproporcionadamente voluminosos.
Manos	Grandes.
Piernas	Grandes, fuertes y firmes.
Pies	Extremadamente grandes.

- **Atuendo.** Traje de Guerrero
- **Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes**

Tabla 19. Relación de El Caraúta I lama con los otros Chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
FRONCHÍ (SINÚ)	RELACIÓN EXCELENTE Es su líder y casi su mejor amigo.
TAITA TACHIAJORÉ	RELACIÓN NULA
IMAMÁ (El Jaguar)	RELACIÓN BUENA
NATAGAIMA (TOLIMA)	RELACIÓN BUENA
CHÍA (MUISCA)	RELACIÓN EXCELENTE

	Es su alma gemela, se entiende perfectamente con ella y se enamora perdidamente.
GAIRA (TAIRONA)	RELACIÓN BUENA
NEGÜITI (QUIMBAYA)	RELACIÓN BUENA
ALEJANDRO (NARIÑO)	RELACIÓN LEJANA
La Condesa ZALESKA	RELACIÓN BUENA
GORÁN (Robot-Nave)	RELACIÓN BUENA
El Aribada (PEYÚ)	RELACIÓN BUENA
HEME1492 (TITÍ)	RELACIÓN BUENA

Tabla 20. Relación de El Caraúta llama con los Vampiros.

PERSONAJE	RELACIÓN
ERZSEBETH LEBASÍ	RELACIÓN PÉSIMA
ALUCARD NÓLOC	RELACIÓN PÉSIMA
MARAL ARAGÓN	RELACIÓN PÉSIMA

CUARTO BRUJOS CARAÚTA	RELACIÓN PÉSIMA
CARMILLA	RELACIÓN MALA
CHRISTABEL	RELACIÓN MALA

- **Natagaima (Tolima)**

- **Carencias o faltas constitutivas**

Debido a la incapacidad de adaptación a la mayoría de climas, los Antomiáes fueron devueltos al planeta Jai, dejando solo tres de ellos en el planeta de oro, cuya misión era cuidar el pectoral sagrado que se hallaba en la Sierra de Oro.

Se concluye entonces que las carencias de Natagaima son las siguientes:

- Resentimiento, rabia, y odio por haber sido arrancado de su tierra.
- A pesar de que se halla en la Sierra de Oro, en compañía de otros dos antomiáes, siente una gran soledad.
- Extraña a su planeta y a su familia.
- Carece de amor y de afecto.

- **Misión:** Aliarse con los guerreros chamanes para ayudar a Fronchí en su misión y así algún día poder regresar a su planeta.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Natagaima nació en el planeta Jai, en medio de los enfrentamientos entre caraútas y antomiáes. Creció rodeado de guerreros y por consecuencia lógica, su destino era pertenecer a uno de ellos. Así fue hasta que lograron limarse las asperezas con los caraúta. Luego, vino la invasión de los válakos y el traslado al planeta de Oro donde sería uno de los tres antomiáes elegidos para custodiar el pectoral sagrado de la Sierra de Oro.

Allí es visitado por los chamanes guerreros, se desencadena una lucha, donde mueren sus dos compañeros antomiáes y resulta como único sobreviviente. Paradójicamente, el primer chaman en unirse al pectoral es él, quien es elegido por los dioses, por tratarse de un guerrero valiente y con altas capacidades de adaptación al nuevo grupo.

En ese momento se convierte en Tolima, el primer Chamán. Ayuda a combatir a los vampiros y a otros centinelas malvados. Al final de la historia no consigue regresar a su planeta de origen. Pero es valorado al ganarse el respeto de todo el planeta de Oro, convirtiéndose en uno de los guerreros que salvó el futuro de la civilización Chibcha.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Regresar a su planeta.
- Encontrarse nuevamente con su familia.
- Liberar al planeta de Oro de la esclavitud.

- **Acciones**

- Después de luchar contra Ilima, Gaira y Fronchí. Se halla frente a un evento que cambia su percepción frente a los guerreros: Ilima le salva la vida. En agradecimiento a esto, los conduce a donde se halla el pectoral, siendo curiosamente Natagaima el primero en recibir el pectoral en su pecho. Esto obedecía a un designio de los dioses: “El primero que guíe a los guerreros al primer pectoral, se convertirá en el primer chamán guerrero”.
- Después de convertirse en Tolima, condujo a sus nuevos amigos hacia el Valle de los guerreros, lugar donde Ilima encontraría el pectoral que lo convirtió en Calima, el segundo Chamán.
- Al llegar a la Ciudad Perdida, los chamanes fueron emboscados por un grupo de 200 vampiros que junto con las vampiras siamesas custodiaban el lugar protegiendo el pectoral. Pronto se inició la lucha entre chamanes y vampiros, las espadas, los sables y las armas se encontraban furiosamente en una sangrienta batalla. Los poderes de Calima y Tolima fueron aumentando a medida que iban luchando contra los vampiros, sus pectorales se convertían en poderosas armaduras que crecían por sí solas e iban evolucionando cada vez que destruían a un nuevo vampiro.
- Ayudó a rescatar a Fronchí y a Negüiti de las serpientes aladas en Caño Cristales.
- En el Castillo de los Cárpatos, luchó heroicamente contra los ejércitos de los vampiros y posteriormente ayudó a eliminarlos en la batalla final que se desencadenó en el planeta de Oro.

- **Determinación del personaje**

- **Nombre.** Natagaima / Tolima

- Proviene una cultura indígena de la que posteriormente se tomó su nombre para dárselo a una población.

- Panches, Palenques y Pijaos, conformaron lo que hoy se conoce como la gran cultura Tolima, cuyo legado se conserva hoy por medio del amplio patrimonio que conforman las piezas de orfebrería con estilizadas formas humanas. Muchas de sus tribus dieron nombre a poblaciones actuales como los “Natagaimas” (de donde se toma el nombre del personaje), Coyaimas, Herbés, Marequitones y Hondamas.

- Como Grupo Karib, practicaron la deformación craneana: aplanaban la cabeza de los niños con tablas, lo que consideraban de gran belleza. Conocidos también por su belicosidad y por la costumbre de comer a sus víctimas de guerra, ofrecieron enorme resistencia a los españoles.

- Fueron maestros en el arte de la guadua y todavía se construyen puentes con técnicas indígenas. Con ella hacían también cercados donde criaban al venado, sagrado para ellos, pues el alma de la luna habitaba en este animal. Los venados andaban libres por entre las aldeas indígenas lo que ha dado su nombre a la población de Venadillo que fue seguramente, una importante reserva de ciervos.

- Después de encontrar el pectoral sagrado se convertiría en Tolima, el primer chamán.

- **Procedencia y clase socioeconómica.** En su planeta pertenecía a la clase guerrera, pero después del acuerdo de paz con los caraúta, pasó a pertenecer al común de los habitantes. Después de la invasión de los vampiros, pasó a ser esclavo y ya en el planeta de Oro se convirtió en centinela del pectoral sagrado de la Sierra de Oro.

- **Edad.** 20 años.

- **Ocupación o rango.** Guerrero.

- **Animales tutelares.** El murciélago, el venado y el oso.

- **Clima.** Durante la historia Tolima se enfrenta a diversos paisajes, que comprenden igualmente diversidad de climas y temperaturas, pero el clima que

más se relaciona con su naturaleza fisiológica y sus capacidades de adaptación el la Sierra de Oro.

Tabla 21. Contexto ambiental de Natagaima.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
LA SIERRA DE ORO	Nevados, páramos y montañas.	Sierra Nevada del Cocuy.	FRÍO

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** Es belicoso, desafiante, agresivo, en ocasiones violento, seguro de sí mismo, decidido, voluntarioso y retador.

- **Rasgos de personalidad.** Desea tener confianza en sí mismo, probar su fuerza y resistir la debilidad, ser importante en su mundo y demostrárselo a los otros chamanes guerreros, dominar lo que le rodea y tener el control de todas las situaciones.

- Hace demostraciones de fuerza, le encantan las luchas de poder y los enfrentamientos. Su forma de vida belicosa y pendenciera está determinada por los impulsos en exceso desafiante. Trasnecedor, ruidoso. Da la cara por sí mismo y por sus amigos, combativo, extremadamente protector. Trata de proteger a sus amistades de cualquier peligro.

- Vivió una infancia combativa y llena de conflictos, de donde sacó tomó la filosofía de que en la lucha por la supervivencia sobrevivía solo el más fuerte.

- Se metió desde pequeño en una sólida coraza que protege su corazón solitario y dependiente de un alma caritativa que se acerque a su corazón prematuramente expuesto a circunstancias adversas. Para protegerse captó de inmediato las intenciones negativas de los demás. Encontró desde su infancia en el planeta Jai su identidad como justiciero al presenciar las peleas constantes entre caraútas y antomiáes.

- El modo de liberar la sobrecarga de energía que tiene en su interior consiste en excederse, crear problemas, interfiriendo en la vida de sus amistades, excediéndose con la comida, el sexo o las sustancias.
- Intensidad sin medida. Rebeldía. No siente culpa ni miedo. Primitivo... Básico, en ocasiones torpe y brusco. Lleva la verdad hasta el escándalo. Tiene un gusto desmedido por los peligros, temerarios, niega las normas sociales, no tolera la derrota. Atropellador Rechaza la autoridad, rompe con todo obstáculo que le impida realizar sus deseos e impulsos.
- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** El gran pecado de la personalidad de Tolima es tener espíritu de “jefe”. Es arrogante, e impulsivo. Ambas tendencias nacen de la pasionalidad y del exceso. La arrogancia manifiesta en su forma de comportarse se hace presente todo el tiempo con la pretensión de estar en la verdad, de imponérsela a los demás o de afirmarla a veces sin amor. Sin embargo, tras esa coraza de imponente, de fuerza se esconde un ser lleno de valores que anhela un abrazo y una demostración de afecto.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Es un centinela gobernado por la reina, y sin embargo su faceta cambia tan radicalmente, que es el elegido por los dioses para ser el primer chamán. Tal vez es tan fuerte y decidido, que su fuerza influenció incluso a los dioses de manera impulsiva para encomendarle la misión y el privilegio de ser el primero en portar un pectoral sagrado.

Paradoja 2. A pesar de guardar cierto recelo hacia los caraúta, entabla una cordial amistad con llama.

Paradoja 3. Es impulsivo, voluntarioso y retador; sin embargo entra a las vidas de los chamanes por la puerta de la ayuda y el agradecimiento.

Paradoja 4. Anhela con toda su alma regresar a su planeta, pero no lo consigue.

- **Emociones, actitudes y valores.** En sus momentos de gloria y en sus estados positivos, es moderado, magnánimo, misericordioso y tolerante. Es capaz de dominarse a través de autodoblegarse ante una autoridad. Valiente, deseoso de ponerse en peligro para obtener lo que busca y causar una influencia duradera. Se convierte en alguien heroico e históricamente grandioso.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es el primer chamán guerrero.
- Es el más aguerrido y agresivo.
- Es el único que desea llegar hasta las últimas consecuencias y renunciar a su estatus de guerrero elegido por los dioses.
- **Atuendo.** Traje de Guerrero
- **Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes**

Tabla 22. Relación de Natagaima con los otros Chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
FRONCHÍ	RELACIÓN EXCELENTE Es su líder, lo admira y lo respeta.
TAITA TACHIAJORÉ	RELACIÓN BUENA
IMAMÁ (El Jaguar)	RELACIÓN NULA
CACIQUE HUNZAÚA	RELACIÓN LEJANA
El Caraúta ILAMA (CALIMA)	RELACIÓN BUENA
CHÍA (MUISCA)	RELACIÓN BUENA
GAIRA (TAIRONA)	RELACIÓN BUENA

NEGÜITI (QUIMBAYA)	RELACIÓN BUENA
ALEJANDRO (NARIÑO)	RELACIÓN LEJANA
La Condesa ZALESKA	RELACIÓN BUENA
GORÁN (Robot-Nave)	RELACIÓN BUENA
El Aribada (PEYÚ)	RELACIÓN BUENA
HEME1492 (TITÍ)	RELACIÓN BUENA

Tabla 23. Relación de Natagaima con los Vampiros.

PERSONAJE	RELACIÓN
ERZSEBETH LEBASÍ	RELACIÓN PÉSIMA
TACHÍ (CAUCA)	RELACIÓN CONTRADICTORIA Debido al parecido entre sus personalidades y su forma de comportarse, existe cierta empatía y entendimiento entre ellos, finalmente, Natagaima lo desprecia por su traición.
ALUCARD NÓLOC	RELACIÓN MALA Y LEJANA
MARAL ARAGÓN	RELACIÓN MALA Y LEJANA

CUARTO BRUJOS CARAÚTA	RELACIÓN MALA Y LEJANA
CARMILLA	RELACIÓN MALA Y LEJANA
CHRISTABEL	RELACIÓN MALA Y LEJANA

- **Chía (Muisca)**

- **Carencias o faltas constitutivas**

- La pérdida a temprana edad de sus padres, lo que llevó al desmembramiento de su familia, de su vida y de su mundo.
- Su ceguera permanente la sume en fuertes depresiones y en ocasiones hace que vacile en el sentido de seguridad de sí misma.
- Guarda cierto resentimiento hacia los vampiros.
- A pesar de contar con el amor y la protección de fronchí y de tachí, la muerte de su abuelo abrió más el abismo de su soledad.
- La separación de su padre.

- **Misión:** hallar nuevamente la vida de sueños, ilusiones y fantasías que conformaban el mundo maravilloso que le fue arrebatado brutalmente a los cinco años. Ayudar incondicionalmente a su hermano fronchí en su misión de liberar al pueblo de oro.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Chía nació en Ciudad de Oro, hija del cacique Hunzaúa y la Cacica de Guatavita (hija del Taita Tachiajoré). Sólo alcanzó a disfrutar de su vida de nobleza y de los privilegios de ser una princesa, los primeros cinco años de su vida, pues a esa edad sufrió la tragedia de la invasión de los válakos. Durante este corto lapso de tiempo, su vida fue una total fantasía, un mundo mágico y maravilloso configuraba su entorno y su forma de abrirse al mundo, pues gozaba de los privilegios de la nobleza siendo atendida por más de 100 sirvientes que complacían todos sus caprichos y deseos más inimaginables, además de ser el centro de atención de todo el adoratorio, gozaba de las atenciones, y del amor infinito de sus padres y de su abuelo, quienes la consentían, la mimaban y complacían constantemente. Su vida era realmente feliz.

Pero su mundo maravilloso de extraordinarias experiencias de ensueño y satisfacción infantil llegaría a su fin el día de la invasión de los válakos, día en el que su madre perdió la vida mientras la protegía de una explosión causada por uno de los ataques a las torres del adoratorio; su padre fue secuestrado y tomado como esclavo; su familia fue desmembrada.

Chía fue llevada a una de las encomiendas, donde pasaron aproximadamente nueve meses hasta que llegó su abuelo con los dos bebés blancos, la alegría de la niña fue inmensa, y empezó a vivir una nueva vida en la encomienda. Transcurrieron 17 años y medio. Chía, de 22 años, escapó de la encomienda en compañía de sus dos hermanos tras la muerte de su abuelo; inició la aventura de encontrar los pectorales sagrados formando parte del equipo de chamanes guerreros.

Después de una gran odisea, encuentra el pectoral en Ciudad de Oro, lugar que la vio nacer y donde pasó su feliz infancia, nunca se imaginó que en ese mismo lugar, donde 17 años antes perdiera a su familia y sus ojos dejaran de ver la luz, encontraría el pectoral que la convertiría en Muisca, la séptima guerrera de Oro.

Ayuda a combatir a muchos vampiros y finalmente acompaña a su hermano Fronchí en la entrega de los tres objetos sagrados. Su infinito amor y su capacidad para ver el interior de las personas, le permite enamorarse del tierno corazón que guarda llama en su interior.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Llenar de amor el vacío de que la tragedia le ha traído a su vida.
- Protestar pacíficamente contra la guerra.
- Amar y ser amada.
- Dar amor incondicional a todos los que le rodean.
- Reencontrarse con su padre.

- **Acciones**

- Ayuda ágilmente durante la rebelión y el escape que junto con Fronchí y Tachí hace de la encomienda.
- Impide el asesinato de Llama después de caer accidentalmente a la nave, y tomarlo como prisionero de guerra.
- Rompe el hielo con el Caraúta y es quien lo integra al grupo.

- Es secuestrada junto con Negüiti por las aves negras y llevada a Ciudad de Oro, donde finalmente encuentra el pectoral sagrado y se convierte en Muisca, la séptima guerrera de Oro.
- Mata al vampiro Alucard Nóloc decapitándolo.
- Mata a las dos aves negras atravesándolas con su lanza de oro.
- Se enamora perdidamente de la belleza interior de Ilima.
- Finalmente se reencuentra con su padre el cacique Hunzaúa.

- **Determinación del personaje**

- **Nombre.** Chía / Muisca

○ Proviene la cultura Chibcha. Durante el resplandor de la cultura chibcha, hubo dos grupos enfrentados, cuyos mandatarios obedecían a dos nombres o denominaciones: El Zaque y el Zipa; quienes pertenecían a las huestes del Zaque eran adoradores del Sol (Xué); y lo que seguían al Zipa adoraban a la Luna (Chía).

De ahí viene el nombre del personaje. A pesar de que el imperio se había unificado bajo el mando del Zaque, el Cacique decidió ponerle el nombre de Chía a su hija, en honor al Zipa y como tributo al acuerdo de paz firmado por los dos grupos.

○ Después de encontrar el pectoral sagrado se convierte en la séptima guerrera de Oro: Muisca.

○ **Procedencia y clase socioeconómica.** Hija del cacique, pertenece a la nobleza, convirtiéndose en una princesa guerrera.

○ **Edad.** Al inicio de la historia tiene cinco años de edad. Al pasar 17 años y medio, es decir, a los 22 años, escapa de la encomienda junto con sus hermanos, y cumple 23 años al final de la historia.

○ **Ocupación o rango.** Princesa chibcha, heredera al trono del cacicazgo y guerrera.

○ **Animales tutelares.** El lagarto y el jaguar.

○ **Clima.** Durante la historia, Chía es secuestrada por las dos aves negras al salir de Kalivirnai y pasa casi todo el tiempo en Ciudad de Oro.

Tabla 24. Contexto ambiental de Chía.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** Generosa, demostrativa, servicial, complaciente, tierna, amorosa, entregada y posesiva.

- **Rasgos de personalidad.** Chía siempre es capaz de mostrar empatía con todos los que la rodean. Es compasiva y manifiesta una gran sensibilidad con y por los demás. Siempre se pone en lugar de otros; es en exceso cariñosa y se preocupa por las necesidades ajenas. Durante su vida en la encomienda, su principal deseo era complacer y dar cariño a Fronchí, Tachí y a su abuelo, a quien veía con ojos de “nieta protectora”. Es sincera, afectuosa, condescendiente y atenta; Desde niña, su condición de princesa y de futura gobernante, le permitió desempeñar un rol paternal que le permitió ver lo bueno en los demás. Para ella el servicio es importante, sin embargo, también considera esencial cuidar de sí misma; asimismo, es muy entregada, dadivosa y servicial; es una persona extremadamente amorosa. Su misión de ayudar a su Hermano Fronchí a encontrar los pectorales sagrados sin importar que tuviera una discapacidad física (la ceguera) desnudó ante todos su alma profundamente desinteresada, desprendida y altruista. Ofrece amor incondicional sin expectativas de retribución, por ello no le fue difícil encontrar en llama ese ser lleno de valores internos que le despertó su necesidad de expresar amor incondicional, aún sabiendo que se trataba de un monstruo. Siente que es un privilegio estar en la vida de los demás.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** Chía desea estar cerca de los demás para poder complacerlos y de tal manera se vuelve muy amistosa, capaz de demostrar sus emociones. Es efusiva y llena de "buenas intenciones" respecto a todo. El "amor" es su valor supremo y habla todo el tiempo de él. Llega a ser excesivamente íntima, demasiado solícita y a veces hasta intrusa. Necesita ser necesitada por lo que interfiere demasiado en la vida de los demás con la intención de convertirse en una "amiga cariñosa."

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Es ciega y sin embargo es la más observadora del grupo.

Paradoja 2. Es amorosa, tierna y servicial, pero cuando llega el momento de probarse a si misma, saca a una aguerrida y agresiva mujer capaz de destruirlo todo a su alrededor con gran valentía y decisión.

Paradoja 3. Es la princesa heredera del imperio de Oro y sin embargo la más humilde de todos.

- **Emociones, actitudes y valores.** Chía Quiere ser amada, expresar sus sentimientos hacia los demás. Busca dar y recibir amor incondicionalmente, experimenta fuertes deseos de ser necesitada y apreciada, que la gente le responda para que de esta manera pueda justifica los reclamos que tiene sobre sí misma.

Su experiencia infantil la marcó y su gran tendencia a demostrar cariño y afecto obedece a que Durante su infancia obtuvo amor y seguridad complaciendo las necesidades de los demás, pues estaba destinada a servir a todo un pueblo, y desde pequeña fue informada de ello.

Por eso, Chía es muy intuitiva para captar la necesidad ajena, venciendo aún las posibles limitaciones que para ello podría representar su impedimento físico. Le atraen las emociones y las caricias, necesita gente para abrazar y contactar. Es un dar para recibir un estar en el otro para que le hagan caso. Es una niña buena pero puede resultar fatal. Seduce con total inocencia "Ya sé que soy maravillosa, pero no lo hago queriendo".

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es la única princesa guerrera.
- Es la única capaz de “ver” la inmensa ternura que llama guarda en su interior, tras una apariencia intimidante.
- Es la última de los guerreros en encontrar el pectoral sagrado antes de partir hacia el castillo de los Cárpatos.
- Es el personaje más amoroso, tierno y cariñoso de toda la historia.
- Mata a Alucard Nóloc y a las dos aves negras.

- Creación del contexto biográfico

Tabla 25. Características fisiológicas de Chía (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Su piel es color bronce (Propia de la gente chibcha). Su textura es tersa, firme y pareja.
Ojos	Sus ojos son rasgados, su mirada dulce, amorosa y tierna. El color es gris, debido al nublamiento causado por la ceguera.
Nariz	Frontalmente es angosta. Lateralmente es recta.
Labios	Aunque la boca es pequeña, los labios son relativamente gruesos.
Mentón	Es fino.
Pómulos	Son relativamente pronunciados.
Orejas	Pequeñas
Cabello	Largo, liso, lustroso y muy negro.
Dientes	Grandes, parejos y de una blancura intensa.
Cejas	No tiene cejas.
Cuello	Delgado.
Accesorios	Joyas de la cultura Embera, Cuna y Chibcha.

Tabla 26. Características fisiológicas de Chía (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Delgado, atlético.
Estatura	Aproximadamente 1,68 m.
Peso aprox.	60 k
Brazos	Hombros, brazo y antebrazo delgados, firmes pero femeninos.
Manos	Pequeñas, estilizadas y muy femeninas.
Piernas	Firmes y contorneadas.
Pies	Pequeños.
Accesorios	Joyas de la cultura Embera, Cuna y Chibcha.

- **Atuendo.** Atuendo propio de la etnia Cuna
- **Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes**

Tabla 27. Relación de Chía con los otros Chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
FRONCHÍ	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Es su hermano, lo quiere y en ocasiones lo trata como si fuera una madre más que una hermana. El amor entre ambos es el sentimiento que los une, existe compincharía, respeto y confianza mutua.</p>
TAITA TACHIAJORÉ	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Es su abuelo y lo ama incondicionalmente. Es quien le enseña todo lo que sabe y a quien le debe ser la gran mujer sacerdotisa y guerrera.</p>
IMAMÁ (El Jaguar)	<p>RELACIÓN BUENA</p>
CACIQUE HUNZAÚA	<p>RELACIÓN EXCELENTE PERO LEJANA</p> <p>Es su padre y lo ama intensamente, pero debido a la invasión son separados gran parte de su vida.</p>
El Caraúta ILAMA (CALIMA)	<p>RELACIÓN EXCELENTE</p> <p>Es su alma gemela, se entiende perfectamente con el y se enamora</p>

	perdidamente de su belleza interior, siendo la única persona capaz de encontrar el amor y la pasión a partir de la ternura inmensa que el monstruo guarda en su interior.
GAIRA (TAIRONA)	RELACIÓN BUENA
NEGÜITI (QUIMBAYA)	RELACIÓN BUENA
ALEJANDRO (NARIÑO)	RELACIÓN LEJANA
La Condesa ZALESKA	RELACIÓN EXCELENTE Se hacen muy buenas amigas.
GORÁN (Robot-Nave)	RELACIÓN BUENA
El Aribada (PEYÚ)	RELACIÓN BUENA
HEME1492 (TITÍ)	RELACIÓN BUENA

Tabla 28. Relación de Chía con los Vampiros.

PERSONAJE	RELACIÓN
ERZSEBETH LEBASÍ	RELACIÓN PÉSIMA
TACHÍ (CAUCA)	RELACIÓN CONTRADICTORIA Es su hermano y lo quiere tanto como a Fronchí, y le duele mucho su traición, sin

	embargo nunca deja de amarlo.
ALUCARD NÓLOC	RELACIÓN MALA Y LEJANA
MARAL ARAGÓN	RELACIÓN MALA Y LEJANA
CUARTO BRUJOS CARAÚTA	RELACIÓN MALA Y LEJANA
CARMILLA	RELACIÓN MALA Y LEJANA
CHRISTABEL	RELACIÓN MALA Y LEJANA

- **Gaira (Tairona)**

- **Carencias o faltas constitutivas**

- Haber crecido encerrada dentro de su propia y limitada libertad en kalivirnai.
- Haber crecido sin el amor de una madre.
- Haber crecido conciente de su misión y por ello haberse privado de experimentar vivencias propias de una niña y adolescente normal.

- **Misión:** “desprenderse” de la esclavitud de no poder conocer el mundo. Ser libre y conocer el mundo a través de la misión de fronchí.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Gaira nació en kalivirnai, el “árbol de las frutas”. Su padre es imamá el jaguar, quien la crió y le enseñó todos los conocimientos chamánicos y las artes de la lucha. Desde niña le fue informada la misión para la cual había venido al mundo, y fue entrenada como guerrera. Después de cumplir 17 años, recibe la visita de los chamanes a kalivirnai, emprende el viaje que la hará cumplir sus sueños y empieza a enfrentarse a peligros y aventuras. Se enamora en silencio y perdidamente de fronchí; pero nunca hace manifiesto este gran amor, escudando y limitando las demostraciones de cariño por medio de cordiales y respetuosos gestos de compañerismo. Lo ayuda valerosamente en su misión. Halla el pectoral sagrado en la ciudad perdida y se convierte en tairona, la cuarta guerrera de oro. Finalmente combate con valor

en la guerra final que se desata contra los vampiros, derrotando a muchos de ellos.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades principales**

- Hallar la libertad.
- Ser competente y capaz.
- Encontrar el amor.
- Llenarse de conocimientos y valorar su vida a partir de ellos.
- Llenar los vacíos internos que le dejó una niñez y adolescencia frustrada por no haberlas vivido a plenitud.

- **Acciones**

- Acompaña a Ilima en la persecución que emprenden en contra de los cuatro brujos caraúta que secuestran a Fronchí, los derrotan y liberan a su líder.
- Se dirigen hacia la sierra de oro y lucha valerosamente contra los tres antomiáes en compañía de Ilima y Fronchí. Ayudando a derrotar a uno de ellos.
- Se enfrentó a un ejército de 1000 aribadas, en el valle de los guerreros ayudando a eliminar a gran parte de ellos, contribuyendo a que Ilima encontrara el pectoral que lo convertiría en Calima.
- Gracias al único aribada sobreviviente (que se convirtió en aliado de los chamanes) se dirigieron a la ciudad perdida, durante una lucha contra 200 vampiros, Gaira fue guiada por Peyú (que así se llamaba el aribada) hacia el “Templo mayor de Takina”, lugar designado como eisuma (“único”), donde encontró el pectoral que la convirtió en Tairona, la cuarta guerrera de oro.
- Se enfrentó a las vampiras siamesas, y aunque no las eliminó; después de la pelea una de ellas resultó malherida, obligándolas a rendirse y escapar.
- Ayudó a rescatar a Negüiti y a Fronchí de las sabasebas o serpientes aladas, que estaban a punto de matarlos en el caño cristales.
- Ayuda a eliminar a muchos vampiros en la batalla de la libertad de la civilización de oro.

- **Determinación del personaje**

- **Nombre.** Gaira / tairona

- Proviene la cultura Tairona de la Sierra Nevada de Santa Marta ubicada en el departamento del Magdalena. Los pobladores del actual departamento pertenecieron a dos familias, los caribes belicosos y organizados y los arawak,

sedentarios y pacíficos. Los indígenas estuvieron organizados en las provincias de betoma, tairona (de donde se toma el nombre que adopta el personaje después de encontrar el pectoral sagrado), Carbón, Caribes, Orejones, Tayronaca, Macongana, Arhuaco, Chimila, Sandagua y Pacabuyo.

- Gran desarrollo fue logrado por los arhuacos, que se localizaron en las faldas surorientales de las Sierra Nevada. A pesar de su carácter pacífico, sedentario y despreocupado, el conquistador Álfinguer, conocido por su crueldad, los redujo violentamente y sembró el terror en 1532. Estos aborígenes vivieron de la pesca y utilizaban gran cantidad de adornos y objetos tejidos.

- El “rodadero de gaira”, conocido como “el rodadero”, es la playa turística más publicitada de Colombia, y está ubicada a cinco kilómetros de la ciudad de santa marta. De ahí se toma el nombre principal del personaje.

- **Procedencia y clase socioeconómica.** Es la hija del sabio chamán imamá el jaguar, que vive escondido en kalivirnai el árbol secreto o árbol de las frutas. Podría decirse que pertenece a un grupo rebelde de la disidencia.

- **Edad.** 17 años.

- **Ocupación o rango.** Guerrera.

- **Animales tutelares.** Los dragones, el mico y el jaguar.

- **Lugar de vivienda.** Puesto que debido a que vive en cautiverio en el árbol de las frutas alejada del mundo exterior, es importante decir, que éste factor es determinante en su comportamiento aislado y reprimido, y en su rol dentro de la historia.

- **Clima.** Durante la historia, Gaira o Tairona se enfrenta a diversos paisajes, que comprenden igualmente diversidad de climas y temperaturas:

Tabla 29. Contexto ambiental de Gaira.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
LA SIERRA DE ORO	Nevados, páramos y montañas.	Sierra Nevada del Cocuy.	FRÍO

CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO
CAÑO CRISTALES	Ríos y Cascadas	Caño Cristales.	TEMPLADO
CIUDAD PERDIDA	Mar y Nieve.	Sierra Nevada de Santa Marta.	FRÍO/CALIENTE
EL VALLE DE LOS GUERREROS	Valles y praderas.	Valle del Cauca.	TEMPLADO/CALIENTE

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** Inaccesible, aislada, desconectada

- **Rasgos de personalidad.** Gaira tiende a querer retenerlo todo para sí. Tras haber construido con esfuerzo su patrimonio intelectual y su mundo personal durante toda su vida encerrada en kalivirnai, donde ensimismada y encerrada en la lectura y en el conocimiento llegó a convertirse en una gran intelectual, no está dispuesta a privarse de lo que tiene o de lo que sabe por miedo a empobrecerse, ya que considera sus conocimientos como su gran fortuna.

- Tiene una fuerte tendencia a no comunicar los propios conocimientos e intuiciones; en el ámbito afectivo, su inclinación es a no compartir los sentimientos y a mantenerse emotivamente distante; en el ámbito social se caracteriza por la resistencia a implicarse y a emplear el tiempo en cosas superficiales; en el ámbito material, sufre un apego excesivo a las cosas queridas.

- Mantiene una distancia emocional con respecto a los demás. Protege su privacidad, no se conecta. Se siente agobiada por los compromisos y las necesidades de los demás. Se aísla de los sentimientos, de las personas y de las cosas.

- Posee una excelente poder de decisión, por ello se convirtió en una gran intelectuales y sacerdotisa.

- De niña, el conocimiento de su futuro implicó una invasión a sus propios sentimientos y a su libertad de forjar su propia vida y su propio futuro, por lo cual guarda su espacio y su privacidad, protegiéndolo a toda costa.

- Para Gaira el mundo exterior es percibido como invasivo y peligroso, estos pensamientos y traumas fueron creados por su encierro en Kalivirnai, por estar alejada del mundo real, del cual conocía sus grandes peligros, pues los vampiros y monstruos estaban al acecho listos para atacar y matar a cualquiera que se aventurara a salir a recorrer el planeta.

- Su mayor posesión es su gran imaginación y su extraordinaria capacidad de pensamiento. Encontrará formas de evitar el contacto. Vive su propia vida como espectadora, intentando no involucrarse. Siente gran necesidad de afecto pero se ve paralizada para acercarse por lo que vive desconectada de sus emociones creando un enlace mental con el mundo, es por ello que a pesar de estar perdidamente enamorada de Fronchí, nunca da el primer paso para que él lo sepa, ocultándose incluso a su hermana Negüiti que es la persona en la que más confía.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** Gaira desea obtener conocimiento, entender las cosas que le rodean, descifrar todo como mecanismo de defensa contra las amenazas del entorno. En la esencia de su personaje, se refleja y se revela el trauma causado por el esconderse, por el ocultarse del agresor y del invasor, este trauma se ve manifiesto en su comportamiento introvertido y extremadamente reservado.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. A pesar de vivir aislada y temerosa del mundo exterior, se arriesga a descubrir nuevas cosas.

Paradoja 2. Su excesiva tendencia asocial cambia radicalmente al integrarse al grupo de los guerreros chamanes.

Paradoja 3. A pesar del gran temor que le tiene al mundo exterior, demuestra gran valentía al enfrentarse a todos sus miedos.

Paradoja 4. Aunque tiene gran dificultad para manifestar amor, éste llega sin avisar con la presencia de Fronchí.

- **Emociones, actitudes y valores.** Tímida, cerrada e introvertida, le gusta vivir aislada o sola, lejos de las tensiones emocionales. Es un cerrarse para no dar. "si doy lo poco que tengo, me quedo sin nada". Se cansa de la vida social pero en su retiro goza de cada relación con el recuerdo.

Se siente carente, retiene lo que posee. Agrede mediante la retirada del cariño. Prefiere estar libre de obligaciones, huye del compromiso. Prefiere confiar en sí misma. Se guarda lo que siente, no llora fácilmente. Tienen problemas sociales de comportamiento. Se amuralla para no ser invadido. Sin movimiento, como catatónica. Desconecta del otro a través del desconectar de sí. Orden intelectual. Inaccesible. Se siente atrapada por todo.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es la única realmente introvertida del grupo.
- Físicamente es la menos “presentable” de las mujeres de la historia, pues tiene una fuerte tendencia a descuidar un poco su aspecto personal.
- Es la enamorada del protagonista de la historia.
- Es la más aguerrida, fuerte, valiente y agresiva de las guerreras.

- **Creación del contexto biográfico**

Tabla 30. Características fisiológicas de Gaira (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Su piel es color bronce (Propia de la gente chibcha). Su textura es tersa, firme y pareja.
Ojos	Sus ojos son rasgados, su mirada esquiva, temerosa, tímida y casi inaccesible. El color, es del mismo de los ojos de su padre el jaguar.
Nariz	Frontalmente es angosta. Lateralmente es recta.
Labios	Aunque la boca es pequeña, los labios poco gruesos.
Mentón	Es fino.
Pómulos	Son relativamente pronunciados.
Orejas	Pequeñas
Cabello	Largo, liso, lustroso y muy negro, casi siempre lo lleva recogido o desarreglado.
Dientes	Grandes, parejos y de una blancura intensa.
Sejas	No tiene cejas.
Cuello	Delgado.

Tabla 31. Características fisiológicas de Gaira (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Delgado, atlético.
Estatura	Aproximadamente 1,70 m.
Peso aprox.	58 k
Brazos	Hombros, brazo y antebrazo delgados, firmes pero femeninos.
Manos	Pequeñas, estilizadas y muy femeninas.
Piernas	Firmes y contorneadas.
Pies	Pequeños.

- **Atuendo.** Propio de la Etnia kogui
- **Negüiti (Quimbaya)**
- **Carencias o faltas constitutivas.** Negüiti fue una niña un poco mimada y consentida, por lo que carece de fuerza de voluntad y busca el escape de sus debilidades a través de la diversión y del desparpajo.
- **Misión:** Salir de Kalivirnai y ayudar a los guerreros chamanes en su lucha contra los vampiros.
- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Negüiti nace en el ceno de Kalivirnai, el árbol de las frutas, al ser la consentida del gobernador, Imamá el Jaguar, crece con ciertos mimos y consentimientos que la hacen un poco desparpajada y desinteresada de las cosas trascendentales.

Al cumplir 14 años recibe la visita de los guerreros chamanes, algo que la llena de inquietudes y de emoción, pues significa que ha llegado la hora de salir, conocer nuevos mundos y enfrentarse a nuevas experiencias.

Lucha con valor y al encontrar el pectoral sagrado en Caño Cristales se convierte en Quimbaya, la sexta guerrera de Oro. Lucha valerosamente en la batalla final contra los vampiros.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)
- **Necesidades Principales**

- Encontrar una identidad y un soporte que la hagan sentar cabeza y madurar un poco.

- **Acciones**

- Lucha contra las serpientes aladas o Sabasebas en Caño Cristales.
- Pelea contra los válakos en la batalla final que se desencadena en Ciudad de Oro.

- **Determinación del personaje**

- **Nombre.** Negüiti / Quimbaya

- Tiene su origen en el mito “Kalivirnai, El Árbol de las Frutas”, en el cual el dios Tsamaní decidió crear a los animales. Bajó a la tierra y dio vida al magnífico jaguar Negüiti (de donde se toma el nombre del personaje) y después a los otros animales. Lleva el nombre de un jaguar en honor al protagonista del mito y también porque ella es la hija de un jaguar.

- Después de encontrar el pectoral sagrado se convertiría en Quimbaya, la sexta guerrera chamán.

- **Procedencia y clase socioeconómica**

- Es la hija del sabio chamán Imamá el Jaguar, que vive escondido en Kalivirnai el Árbol secreto o Árbol de las frutas. Podría decirse que pertenece a un grupo rebelde de la disidencia.

- **Edad.** 14 años.

- **Ocupación o rango.** Guerrera.

- **Animales tutelares.** La rana, el pez y el jaguar.

- **Lugar de vivienda.** Kalivirnai, el árbol de las frutas.

- **Clima.** Durante la historia, Negüiti se enfrenta a diversos paisajes, que comprenden igualmente diversidad de climas y temperaturas:

Tabla 32. Contexto ambiental de Negüiti.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO
CAÑO CRISTALES	Ríos y Cascadas	Caño Cristales.	TEMPLADO

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** La espontaneidad, la contradicción propia de la adolescencia, la alegría, el desparpajo, la imprudencia, el exceso, la curiosidad, la exploración.

- **Rasgos de personalidad.** La característica de Negüiti es la destemplanza. Tiene una inclinación general al exceso y a la inmoderación.

- Siente una enorme y constante necesidad de descubrir cosas nuevas, de vivir nuevas experiencias, de hacer viaje, es por esto que acepta sin vacilaciones su misión de salir de Kalivirnai y aventurarse en la tarea de buscar los pectorales sagrados. En un futuro sentirá la necesidad de satisfacer al cuerpo con los placeres de la cocina y del sexo, por ahora solo satisface sus deseos de experimentar con la velocidad y las sensaciones extremas.

- Siempre está presta a establecer nuevos contactos, conocer otras personas y vivir nuevas e interesantes aventuras, acoge con gran apertura a los nuevos visitantes de Kalivirnai y se siente emocionada de empezar a formar parte del equipo, debido a su vida de encierro en Kalivirnai, considera que nunca ha experimentado lo suficiente.

- En su infancia eludió el miedo escapando por medio de las infinitas posibilidades de la imaginación. En cierto momento de desenfrenada histeria juvenil, se rebeló contra su padre. Se acerca a las personas para tratar de atraerlas y desarmarlas con su encanto. Negüiti es dicta a la planificación y a la diversión.

- Confunde los proyectos con la realidad, es una soñadora, una fantasiosa desenfrenada, por eso ve la misión como la posibilidad de explorar nuevos mundos y enfrentarse a nuevas experiencias combatiendo a los vampiros, esto la llena de miedo y emoción a la vez, su alma está llena de contrastes y de extremos.
- No tienen límites y siente que la vida tampoco los tiene. Ansia de satisfacción. Busca constantemente el placer, que es una huida del dolor que le causó la privación de su libertad de niña y de adolescente.

- Es complaciente. Tiene una capacidad verbal extrema, podría encasillársele dentro del sustantivo de “Charlatana”. Vendedora (de ideas, de imposiciones de historias, de caprichillos, etc) , embaucadora, tramposa, encantadora. Tiene alto poder de persuasión. "No hay problema". La vida es juego.

- Es bastante “payasa” y le importa la popularidad. Utiliza la astucia, es lista. Es generosa, nunca renuncia a nada, es dulce. Su lema es "más y más". Gozadora. Es narcisista, posee gustos exquisitos y una atracción por las experiencias cumbre. Rehúsa el compromiso o si lo hace no lo suele cumplir, y aunque parece poco fiable suele ser muy responsable en el trabajo y lo hace con gusto, se entrega completamente al grupo de chamanes guerreros y se compromete con su lugar dentro del mismo.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** Locuaz seductora, busca el placer, evita el dolor. Gastrónoma, simpática, aventurera pero evasiva del compromiso y de los límites. Abierta, compañera divertida, burlona, no termina lo que empieza, hace planes pero no los ejecuta.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Tiene un espíritu libre y sin embargo vivió encerrada toda su vida.

Paradoja 2. A pesar de ser la más inconstante e inestable del grupo, es valiente y se enfrenta a desafíos propios de adultos.

Paradoja 3. Es alegre, en cierto sentido descuidada, y desparpajada, pero al mismo tiempo posee un algo nivel de compromiso y responsabilidad con el grupo y con la misión que le fue encomendada.

Paradoja 4. Es muy abierta y entregada a los demás, sin embargo en su interior guarda muchos temores, pero esto no impide que se enfrente con valentía contra los vampiros invasores.

- **Emociones, actitudes y valores.** Sus actitudes se ven reflejadas en ser permisiva, narcisista, seductora, inconstante, y rebelde. Es optimista y siempre ve abiertas futuras posibilidades de éxito.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es la más joven de los chamanes.
- Es la única adolescente del grupo.
- Es la más alegre y extrovertida, además de ser imprudente.

Tabla 33. Características fisiológicas de Negüiti (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Su piel es color bronce (Propia de la gente chibcha). Su textura es tersa, firme y pareja.
Ojos	Sus ojos son rasgados, su mirada encantadora, embaucadora, en extremo dulce y seductora. El color, es del mismo de los ojos de su padre el jaguar.
Nariz	Frontalmente es angosta. Lateralmente es recta.
Labios	Aunque la boca es pequeña, los labios poco gruesos.
Mentón	Es fino.
Pómulos	Son pronunciados.
Orejas	Pequeñas
Cabello	No muy largo, liso, lustroso y muy negro, casi siempre lo lleva recogido y muy arreglado.
Dientes	Grandes, parejos y de una blancura intensa.
Sejas	No tiene cejas.
Cuello	Delgado.
Pintura Corporal	Pintura Roja propia de la etnia Nukak makú
Accesorios	Collares de la etnia Nukak Makú

Tabla 34. Características fisiológicas de Negüiti (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Delgado, atlético.
Estatura	No muy alta. Aproximadamente 1,65 m.
Peso aprox.	55 k
Brazos	Hombros, brazo y antebrazo delgados, firmes pero femeninos.
Manos	Pequeñas, estilizadas y muy femeninas.
Piernas	Firmes y contorneadas.
Pies	Pequeños.
Pintura Corporal	Pintura Roja propia de la etnia Nukak makú
Accesorios	Collares de la etnia Nukak Makú

- **Atuendo.** Propio de la etnia Nukak Makú.
- **Alejandro (Nariño)**
- **Carencias o faltas constitutivas**
 - Ser esclavo de su condición de príncipe, pues su madre lo ha criado como en una “jaula de oro”, de donde no puede salir, pues es el instrumento que ella necesita usar para apoderarse del universo.
 - No poder expresar libremente su sexualidad.
- **Misión:** Liberarse de la esclavitud que le ha significado ser el hijo de la reina.
- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Alejandro nace en una de las naves invasoras, La Nao 01 o “La Capitana”, fruto de la unión entre Alucard Nóloc y la diosa Bachué. Al nacer fue intercambiado por el verdadero hijo de la reina (Fronchí) cuyo destino sería crecer lejos de ella. Erzsebeth recibió un bebedizo que la dejó inconsciente en el momento del parto, lo que permitió que el engaño tuviera éxito y Alejandro, hijo legítimo de la diosa Bachué, creciera como el príncipe de los Cárpatos.

El pequeño príncipe, creció encerrado como en una jaula de oro, su madre cuidaba cada detalle de su crecimiento y de su salud, su extrema protección lo

convirtió en un niño arrogante y caprichoso, pues cada deseo era una orden para los sirvientes, los cuales eran ejecutados con al pena de muerte si el príncipe sufría algún rasguño. La reina no lo quería como su hijo, sus excesivos cuidados y protección obedecían a su ambición, ya que debía tenerlo sano y con vida hasta que cumpliera 18 años.

Por eso era sometido a los más rigurosos procesos de análisis fisiológicos y el aire que respiraba era purificado constantemente para evitar que cualquier bacteria o germen lo enfermara, era sometido a las más exigentes pruebas de fortaleza corporal, su alimentación era rigurosa así como las extensas jornadas de deporte y acondicionamiento físico, el objetivo era conservarlo lo más sano posible y evitar su muerte a toda costa.

Así logró llegar a los 18 años. Se enamoró perdidamente de Vlad Tepes, un extraño hombre que llegó al castillo que ganándose la confianza de la reina se hizo su aliado. Sin saber que el malvado Vlad Tepes era su propio hermano y que sus intensiones eran usurpar su lugar, fue golpeado y encerrado en una habitación, de la que logró escapar durante el momento de la entrega de los objetos y la conversión al vampirismo de los tres híbridos. Al final se convierte en Nariño, el último chamán, y en el planeta de Oro, lucha ferozmente contra los vampiros en la guerra que le da la libertad al pueblo chibcha. Nace y crece siendo un príncipe arrogante y al final reflexiona y se convierte en un heroico guerrero.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Liberarse de su esclavitud interior y exterior.
- Encontrar el amor.
- Expresar libremente su sexualidad.
- Renunciar a su investidura de príncipe.
- Al final de la historia, necesita ayudar a los chamanes a buscar la liberación de la gente de Oro, pues se siente identificado con aquellos que han vivido privados de su libertad.

- **Acciones**

- Liberó a su verdadera madre Bachué de la máquina de tortura donde Erzsebeth la tuvo durante 18 años.
- Se reveló contra la reina e impidió que ésta mordiera a Fronchí, enterrándole un trozo de cristal por la espalda.

- Después de sufrir la evolución de híbrido y de la muerte de su hermano gemelo, Tachí, se convirtió en Nariño, el octavo chamán.
- Luchó valientemente en la guerra final que se desató en el planeta de Oro.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre.** Alejandro / Nariño
- Proviene del referente histórico y biográfico de Vlad Tepes.
- Con el nombramiento de Vlad I (padre del Vlad Tepes) como caballero, Valaquia pasaba a convertirse en una zona geográfica estratégica contra los enemigos que por ese entonces, tenía la Cristiandad. Segismundo de Luxemburgo, rey de Alemania pretendía utilizar a Valaquia como una defensa contra el avance de los turcos que, de otro modo, podían alcanzar fácilmente las tierras de Hungría. Para ello, Vlad I tuvo que luchar contra su hermanastro Alejandro, rival suyo por el trono de Valakia, y aliado de los turcos.
- **Procedencia y clase socioeconómica.** Es uno de los hijos gemelos paridos por Bachué y engendrados por Alucard Nóloc. Por lo tanto pertenece a la realeza. Aunque su crianza por parte de la reina fue fruto de un engaño, siguió perteneciendo a la nobleza al crecer como el príncipe de los Cárpatos.
- **Edad.** 18 años.
- **Ocupación o rango.** Príncipe. Finalmente se convierte en guerrero.
- **Animales tutelares.** El caracol y el jaguar.
- **Lugar de vivienda.** El castillo de los cárpatos en la luna.

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** La introspección, la pereza, la falta de lucha, la resignación.
- **Rasgos de personalidad.** Alejandro odia su condición de príncipe y sueña con algún día poder revelarse en contra de su madre y de las exigencias que ésta le ha obligado a llevar durante toda su vida. Su impotencia para revelarse en contra de su poderosa madre, lo ha llevado a adoptar una actitud resignada ante la vida y ante las adversidades. Se acomoda y aprueba demasiado las imposiciones y aprueba en contra de su voluntad todo lo que su madre le asigna.

- De niño trató de revelarse tras una actitud caprichosa, pero la autoridad de su madre se impuso robándole su propia voluntad, y poco a poco fue convirtiéndolo en un ser dócil, adaptable y conciliador de manera excesiva.
- A lo largo de su adolescencia y juventud, aprendió a aceptar con ingenuidad y sin condición las expectativas convencionales; se subordinó a los otros, especialmente a su reina madre, la idealizó y aprendió a vivir a través de ella, en algún momento sintió amor por ella, pero la poca retribución a este sentimiento lo volvió parco, lo desestabilizó y lo dejó solo en el mundo. Su mente empezó a llenarse de un inmenso y anestésico vacío.
- Aunque no es conservador en su forma de vestir, le teme a los cambios, trastornos y presiones de cualquier tipo. Es pasivo, La pereza se convierte a veces en su válvula de escape volviéndolo emocionalmente indolente, perdiendo toda disposición al esfuerzo o al enfoque de problemas; mostrando constantemente una enorme indiferencia hacia su condición de príncipe y hacia las funciones que esto acarrea, prefiere esperar hasta que los problemas desaparezcan solos.
- Poco a poco empieza a "desintonizarse" de la realidad y se olvida de lo que no quiere ver.

○ **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** La característica fundamental del Alejandro es que se reprime muchísimo, pues las presiones de su vida, la responsabilidad que implica su investidura y el total auto rechazo de su orientación sexual lo obliga a ocultarse en sí mismo, pero el problema radica en que él no lucha contra los problemas, sino que se resigna a que el abatimiento y la tristeza lo carcoman hasta consumirlo y dejarlo en un despojo. Es entonces cuando se produce su desarrollo personal inadecuado. Se convierte en un individuo desvalido e incapaz. Se vuelve obstinado y niega con terquedad la existencia de problemas y conflictos. Son seriamente negligente e irresponsable. Si los problemas persisten, se disocia de cualquier cosa amenazante de modo que a la larga no puede funcionar y se convierte en un individuo muy desorientado, despersonalizado, catatónico e inmovilizado.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Es un príncipe y sin embargo es criado como un esclavo.

Paradoja 2. Careció toda su vida de una madre amorosa, pero en recompensa a su frustrada e infeliz vida en el castillo de los cárpatos, finalmente encuentra a su verdadera madre. La amorosa Bachué madre de la vida del planeta; diosa de las aguas y progenitora de la raza chibcha, de la vegetación y de las semillas.

Paradoja 3. Aunque vivió siempre del lado de los vampiros, y estaba destinado a ser el instrumento que arruinaría por siempre el futuro de la gente de Oro, finalmente ayuda a su liberación convirtiéndose en Nariño, el octavo guerrero de Oro.

Paradoja 4. Carece de amor toda su vida, pero finalmente lo encuentra de sobra.

Emociones, actitudes y valores. Aunque parece despreocupado, la tendencia es a crear armonía a su alrededor, evitar conflictos y tensiones, mantener las cosas como son, resistirse a cualquier cosa que lo pueda molestar o incomodar. Existe la posibilidad de colapso emocional y de fragmentación de la personalidad.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es el único hijo público de la reina, y por ende el príncipe de los Cárpatos.
- Es homosexual.
- Se enamora sin saberlo de su propio hermano.
- Es el único que evita que la Erzsebeth aniquile a Fronchí.
- Es el último de los chamanes en adquirir el pectoral sagrado.

- **Atuendo.** Propio de la etnia Huitoto.

- **La Condesa Zaleska**

- **Carencias o faltas constitutivas**

- No quiere ser vampira y desea encontrar la cura para su mal.
- Se siente sola, diferente y siente que está enferma, se siente malvada y quiere “regenerarse”.

- **Misión:** Ayudar a Fronchí y a los siete guerreros a encontrar los pectorales y a destruir a los vampiros. Siempre está trabajando en función de la cura a su mal.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Zaleska nació en el planeta de Valakia en el seno de una familia feliz, el planeta era próspero su gente era optimista, alegre, la armonía de la convivencia entre los pobladores se desplegaba

en medio de paisajes hermosos y una avanzada tecnología que permitía que sus vidas fueran prósperas.

Zaleska siempre demostró gran inquietud por los artefactos electrónicos y los avances en la tecnología robaban todo su interés y su atención, por lo cual estudió mecánica y pilotaje de naves, brindando sus servicios y su conocimiento a las fuerzas militares de la reina Erzsebeth.

Ignorando de qué se trataba el proyecto “Dama de Hierro” ingresó a formar parte de las fuerzas del Imperio Lebasí. Después de haber alcanzado un nivel avanzado, se enteró del funcionamiento del proyecto, se dejó corromper y participó activamente en los adelantos y descubrimientos que hicieron que el proyecto fructificara. Un día fue mordida por un vampiro y éste la obligó a convertirse en uno de ellos, luego vio como caían muertos miles y miles de válakos a manos de la reina, Zaleska ya no podía echar marcha atrás, en ese momento llegó su arrepentimiento, pero fue demasiado tarde, pues la reina emprendió el viaje hacia la colonización de nuevos mundos.

Después de pasar por el planeta Jai y capturar a los caraúta, llegaron al planeta de Oro, donde Zaleska empezó a buscar la forma de vengarse de la reina y de aliarse con ellos para enmendar su culpa. La cumbre de sus mayores deseos reposaba en el sueño de curarse del mal vampírico, petición que le hizo al Taita Tachiajoré, quien prometió ayudarla a cambio de su colaboración. Poco a poco fue tomándole mayor cariño al pueblo de Oro, hasta que encontró la oportunidad perfecta, cuando decidió formar parte del grupo de chamanes guerreros salvadores de la civilización de Oro.

Luchó fuertemente contra los válakos, fue una guerrera destacada dentro del grupo. Aunque nunca le correspondió un pectoral sagrado, y por ende no recibió el título de guerrera chaman, su voluntad y compromiso con el grupo la hicieron uno de ellos. Al final, gracias a su perseverancia, y la firmeza que siempre demostró por la consecución de sus sueños, fue ayudada por Bachué quien la curó de su mal.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Hallar la cura a su mal.
- Al inicio de la historia, necesita ayudar al Taita Tachiajoré a sacar a los bebés de la nave y hacerlos pasar por muertos. Y después de la muerte del anciano, su

necesidad es seguir al lado de Fronchí para ayudarlo en su misión y seguir con la esperanza de encontrar la cura a su enfermedad.

- **Acciones**

- Fue la encargada de atrapar y sacar a Bachué y a su esposo, de la laguna de Igüaque.
- Después de su arrepentimiento, ayudó al taita Tachiajoré y mantuvo en secreto la existencia de los niños blancos. Además de evitar que la reina lo supiera gracias a un acuerdo de corrupción con los encargados de la vigilancia de la encomienda.
- Rescata a Fronchí, Tachí y Chia cuando están escapando de la encomienda. Los recoge en la nave Gorán y los saca de los terrenos del lugar, en el instante son perseguidos por una tropa de naves piloteadas por caraútas.
- Luego los condujo a Kalivirnai en busca de Imamá el Jaguar.
- Reparó la nave, después del ataque de los brujos caraúta y los perros negros.
- Empezó una pequeña excursión junto con Tachí, para averiguar sobre el extraño campamento que éste había visto.
- Reprograma a Heme¹⁴⁹² para que no vuelva a atacar a los chibchas.
- Acompaña a Tachí en la Boca de Fuego, cuando son atacados por los Homolitos.
- Es obligada a quitarle la esmeralda del corazón a Gorán y entregarle la gema a la reina.
- La condesa Zaleska fue la encargada de llevar a Bachué al seno de las aguas de la laguna, donde se hallaba su esposo Tequendama, quien había sido llevado momentos antes por Calima.
- Luchó arduamente por la libertad del pueblo de Oro.
- Finalmente se cura del mal del vampirismo, alcanzando así su más anhelado sueño.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre.** Zaleska
- Proviene la mitología vampírica moderna, relacionada directamente con las producciones cinematográficas.
- Dentro de los filmes de Drácula, casi todos los realizados por la Universal pueden ser considerados como secuelas del primero. Esta serie de películas fueron, en ocasiones, muy poco creativas y hasta absurdas, salvo *Drácula's Daughter*, de Lambert Hyllier, interpretada por Gloria Holden como la Condesa Marya Zaleska, hija del rey de los vampiros. Aunque en esta realización no se encuentre presente ninguno de los actores típicos, de la Universal, es interesante

el manejo del tema como una carga difícil de llevar para esta vampira, que desea conseguir la cura para su mal.

- Esta cinta comienza exactamente donde terminaba el Drácula de Tod Browing, con la escena en la cual Van Helsing clava su estaca en el corazón del conde. Este hecho hace que sea encarcelado, aunque será liberado gracias a la intervención de un amigo suyo, y a la desaparición del cadáver de Drácula, a causa de la repentina llegada de su hija, la condesa Zaleska, acompañada de su sirviente Sandor. Esta joven procede a incinerar el cuerpo de su padre, con la esperanza de librarse del vampirismo.

- Sus ilusiones son vanas, y deberá seguir alimentándose de sangre humana. Sus víctimas, en este caso, son mujeres. Así, la condesa acude a solicitar, ayuda al psicólogo amigo de Van Helsing, que se niega a auxiliarla, con lo que logra que la vampira rapte a su prometida y se traslade a Transilvania. Allí se produce el desenlace de la película, cuando Sandor la mata con un flechazo mal dirigido.

- **Procedencia y clase socioeconómica.** Comandante de la Nao 02, pertenece a una clase dominante de las fuerzas militares de la reina.

- **Edad.** 1936 años.

- **Ocupación o rango.** Durante su servicio al trono de erzsebeth se desempeñaba como piloto y secunda al mando de la nao 02 o la cántabra. Después de su desertión de las fuerzas armadas de la reina, se convirtió en guerrera disidente pero conservó sus habilidades de pilotaje y mecánica con altos conocimientos y efectividad en la tecnología válaka y chibcha.

- **Investigación sobre el personaje**

- **Contexto.** El contexto en el cual se desenvuelve el personaje está lleno de variantes y de experiencias fuertes y contrastantes. Primero, su vida en Valakia fue un infierno, pues cuando la convirtieron en vampira, no lo deseaba, y terminó sirviéndole a la reina para salvarse de la destrucción y el aniquilamiento de su pueblo, en el interior, se siente culpable de su cobardía por haber abandonado a su familia y a su gente. Se arrepiente de haber seguido a Erzsebeth y haber llegado a ocupar un puesto tan importante dentro de su malvado imperio, ahora sus intereses están puestos en su arrepentimiento y en la búsqueda de la cura a su mal. Siente que tiene una deuda pendiente, que está enferma y que debe saldar su pecado de alguna forma, por eso piensa que ayudando a Fronchí a hallar la libertad para su pueblo está reivindicándose con las almas de la gente de Valakia y pagando las cuentas que el pasado ha venido a cobrarle.

- **Lugar de vivienda.** Al inicio de su vida vivió en Valakia. Después de la invasión su lugar de vivienda se hace menos estable, pues se convierte en una especie de nómada junto con Fronchí y los demás guerreros. Podría decirse de manera curiosa, que, puesto que es quien pilotea la nave Gorán, éste podría definirse como su lugar de vivienda más constante.
- **Clima.** Durante la historia, Zaleska se enfrenta a diversos paisajes, que comprenden igualmente diversidad de climas y temperaturas:

Tabla 35. Contexto ambiental de Zaleska.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
LA BOCA DE FUEGO	Volcanes, cavernas y lava.	Volcán del Puracé.	CALIENTE
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** El arrepentimiento, la moralidad, el orden, la pulcritud, la rectitud, la gratitud, la ayuda y la colaboración,
- **Rasgos de personalidad.** La condesa Zaleska no está satisfecha con su realidad, siente que debe hacer algo por cambiarla y empieza a sentir que ella debe mejorar las cosas a su alrededor. Es defensora, crítica e idealista. Busca razones a todo y explica a los demás cómo deben ser las cosas. Tiene miedo de cometer errores; todo debe ser consecuente con sus ideales.
- Es extremadamente ordenada, pulcra, metódica, bien organizada, lógica, detallista, aunque muy rígida. Con frecuencia tiende a trabajar compulsivamente. Es muy puntual, pedante y un tanto fastidiosa.
- Debido a su pasado de hechos condenables que la llenan de culpabilidad, en ocasiones llega a ser muy crítica de sí misma; a veces esta tendencia a la crítica se extiende hacia los demás; es melindrosa, perfeccionista y juzga todo.

- Siempre tiene una opinión acerca de todo; corrige a los demás para que hagan lo que, según ella, es "lo correcto." A veces es impaciente y nunca está satisfecha con nada a menos que se hagan las cosas como ello lo desea. Genera juicios morales todo el tiempo; se enoja con indignación, es regañona y en ocasiones represora.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** La justificación más importante de la existencia de Zaleska dentro de la historia, es mostrar el arrepentimiento de un ser tras haber cometido actos reprochables, y cómo se emplean escudos morales para tapar y enmendar las culpas tras una cortina que constantemente desea "limpiar" el cargo de conciencia trabajando en actividades nobles y ayudando a los demás para lograr la absolución de sus culpas.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Al principio de la historia es la encargada de sacar a Bachué de la laguna y finalmente sobre ella recae la misión de llevarla nuevamente al estanque.

Paradoja 2. A pesar de ser rígida y obediente a las normas, las rompe totalmente al traicionar a la reina y aliarse con los chibchas.

- **Emociones, actitudes y valores.** Su tendencia principal es a tratar de corregir reformar y mejorar las cosas. Es un ser justo y de gran moralidad. Muy poca aceptación del otro. Intentan acomodar a su pareja a sus expectativas. Su negro pasado y el arrepentimiento que siente de éste, la impulsa a sentir un gran amor y cariño hacia los chibchas, es por eso que el segundo motivo de sus acciones, es completamente a la lucha por su salvación. Es exigente y estricta, conductas que le quedan de su vida dedicada al proyecto "Dama de Hierro". Exige respeto. Pide justicia. Sufre un gran temor a dejarse llevar a la pasión. Aristócrata ordenada y limpia. La palabra "control" es una no-aceptación de la naturaleza. Es realista, tiene convicciones fuertes; es prejuiciosa y rígida. El deber está por encima del placer. Tiene un gran interés por los reglamentos, por las normas.

- **Detalles finales que lo configuran como "ser único"**

- Es la única vampira de la historia que se arrepiente de su maldad y quiere curarse del vampirismo.

- Es la única vampira en el grupo de chamanes guerreros, y los ayuda con total compromiso, ganándose su absoluta confianza.

- Es la encargada de ayudar al Taita Tachiajoré a iniciar su misión a través del engaño de cambiar a los bebés después del parto.

- **Creación del contexto biográfico**

Tabla 36. Características fisiológicas de Zaleska (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Blanca como el marfil, limpia, libre de imperfecciones y de textura firme y tersa.
Ojos	Sus ojos son grandes, fuertes, enigmáticos. Su mirada expresa confianza. El color es verde.
Nariz	Pequeña y de proporciones perfectas.
Labios	Boca pequeña.
Mentón	Es fino.
Pómulos	No son pronunciados.
Orejas	Pequeñas
Cabello	Ondulado y rojo.
Dientes	Grandes, parejos y de una blancura intensa.
Sejas	Delgadas y sensuales.
Cuello	Delgado.
Tatuajes	Característicos de la Tribu Urbana Hardcore
Accesorios	Característicos de la Tribu Urbana Hardcore

Tabla 37. Características fisiológicas de Zaleska (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Delgado, atlético.
Estatura	Estatura promedio. Aproximadamente 1,70 mt
Peso aprox.	60 k
Brazos	Hombros, brazo y antebrazo fuertes y de músculos definidos.
Manos	Pequeñas y femeninas.. Dedos largos y delgados
Piernas	Firmes, delgadas y contorneadas.
Pies	Pequeños.

Tatuajes	Característicos de la Tribu Urbana Hardcore
Peircings	Característicos de la Tribu Urbana Hardcore

- **Atuendo.** Propio de la tribu urbana Hardcore y de los Vampiros.
- **Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes**

Tabla 38. Relación de la Condesa Zaleska con los Chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
FRONCHÍ (SINÚ)	RELACIÓN EXCELENTE Son grandes amigos y cómplices.
TAITA TACHIAJORÉ	RELACIÓN EXCELENTE Se convierte en su mejor amigo y aliado en el inicio de la historia, en un principio, lo ve como la herramienta para curar su mal vampírico; pero después de ayudarlo a engañar a la reina, le toma aprecio, cariño y empieza a quererlo de verdad; ya lo empieza a ver como su gran oportunidad de reivindicación.
IMAMÁ (El Jaguar)	RELACIÓN BUENA
CACIQUE HUNZAÚA	RELACIÓN LEJANA
El Caraúta ILAMA (CALIMA)	RELACIÓN BUENA
NATAGAIMA (TOLIMA)	RELACIÓN BUENA

CHÍA (MUISCA)	RELACIÓN EXCELENTE Se hacen muy buenas amigas.
GAIRA (TAIRONA)	RELACIÓN BUENA
NEGÜITI (QUIMBAYA)	RELACIÓN BUENA
ALEJANDRO (NARIÑO)	RELACIÓN LEJANA
GORÁN (Robot-Nave)	RELACIÓN EXCELENTE Se convierten en grandes amigos.
El Aribada (PEYÚ)	RELACIÓN BUENA Aunque se entienden perfectamente en las actividades relacionadas con la mecánica y la electrónica, su relación no llega a ser tan estrecha.
HEME1492 (TITÍ)	RELACIÓN BUENA

Tabla 39. Relación de la Condesa Zaleska con los Vampiros.

PERSONAJE	RELACIÓN
ERZSEBETH LEBASÍ	RELACIÓN PÉSIMA Siente gran rencor y resentimiento por la reina quien devastó su planeta y asesinó a su

	familia y su gente de Valakia. Decide traicionarla para ayudar a los chibchas.
ALUCARD NÓLOC	RELACIÓN MALA
MARAL ARAGÓN	RELACIÓN MALA
CUARTO BRUJOS CARAÚTA	RELACIÓN MALA
CARMILLA	RELACIÓN CONTRADICTORIA En un principio fueron amigas. Y Zaleska se encargaba de hacer mantenimiento a sus partes mecánicas y biomédicas, pero después de su distanciamiento su relación nunca volvió a ser como antes.
CHRISTABEL	RELACIÓN CONTRADICTORIA En un principio fueron amigas. Y Zaleska se encargaba de hacer mantenimiento a sus partes mecánicas y biomédicas, pero después de su distanciamiento su relación nunca volvió a ser como antes.

- **Gorán (Robot-Nave)**

- **Carencias o faltas constitutivas.** Su principal carencia, es que se siente atrapado dentro del cuerpo de un robot, siente que es esclavo de su propio origen, y añora ser humano.

- **Misión:** Ayudar al grupo de chamanes de Oro a lograr su objetivo, luchando con total entrega y valor.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Fue construido en un principio como una nave de guerra, en Ciudad de Oro, dos años antes de la invasión, sus

partes y componentes estaban hechos en su mayor parte de oro. Pertenecía a la artillería de los ejércitos del Zaque, pero nunca fue usado hasta el día de la llegada de los válakos, donde fue empleado durante el contraataque de las naves invasoras. Su energía se apagó cuando sacaron a Bachué de la laguna.

Después de que los ejércitos chibchas fueron doblegados, gran parte del armamento y de los vehículos fueron llevados a los hangares y talleres de las naves invasoras. Entre ellos estaba Gorán, que en ese momento no había cobrado vida aún ni mucho menos había adoptado la forma de robot.

Gorán nació como una esmeralda parida por Bachué. Y fue empleada para darle energía a la nave, sin saber que se trataba del alma y el corazón de un hijo de la diosa.

Después de que lucha heroicamente y destruye a los Homo-litos, se gana la confianza total y el respeto de los chamanes, quienes empiezan a valorarlo más como un amigo que como un aparato inerte y sin sentimientos.

Los ayuda en las batallas, y pelea con valentía. Finalmente es quien destruye a la reina causando una implosión al cerrar las compuertas del arma más poderosa de la Nao 01, en el mismo instante en que la misma Erzsebeth se disponía a disparar contra el adoratorio.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Encontrar un cuerpo humano.

- **Acciones**

- Sirve de vehículo para el grupo de chamanes guerreros.
- Ayuda a combatir y eliminar a los Homo-litos.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre.** Gorán
- Proviene del mito “Goranchacha” de la cultura chibcha.
- El Cacique Guachetá, se complacía en ver cómo crecía y se convertía en mujer su hermosa hija, cuyas virtudes y belleza recorría todas las comarcas de

boca en boca, hasta convertirse en una especie de leyenda. Un día la princesa jugueteaba en un bosque vecino, y se acostó en la hierba a contemplar el sol y a percibir el olor de las flores, de repente, un rayo del astro la fecundó. Al pasar el tiempo dio a luz a una verde esmeralda. Pasaban los días y la esmeralda convirtió en romería el desfile de los nativos, que venían desde los más apartados rincones de al comarca a rendirle tributo y adoración. Esta gema de belleza incomparable, desprendía, de su tico seno, verdes fulgores que, deslumbrantes, se proyectaban como signos de esperanza. Un día, la esmeralda empezó a crecer hasta convertirse en un niño; había nacido el hijo del Sol, y le pusieron el nombre de Goranchacha.

- **Edad.** 20 años.
- **Ocupación o rango.** Nave / robot. Guerrero
- **Animales tutelares.** Los dragones.
- **Definición del carácter del personaje**
 - **Idea central del carácter del personaje**
 - La valentía, la amistad y la lealtad.
 - **Rasgos de personalidad.** Gorán es capaz de obtener intensas respuestas emocionales de los demás; es gracioso, simpático, cautivador, amistoso y juguetón. La confianza es muy importante al igual que el hecho de vincularse con los demás y establecer relaciones permanentes. Se compromete y es leale con las personas con quienes se ha identificado, es por esto que el nivel de compromiso y de entrega con la causa de Fronchí es tan alto, que entrega hasta su propia vida por ello.
 - Responde al grupo de guerreros chibchas y trabaja en función de la salvación del planeta de Oro, siendo cooperador, confiable, responsable, trabajador leal y cumplidor. Llegando hasta el más alto nivel de amistad siendo capaz de entregar su propia vida por salvar la de los demás.
 - Gorán es sensato y asertivo, es lo que podría denominarse como “todo un caballero”. Confía en él mismo y en los demás; es independiente aunque simbióticamente interdependiente.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** La fe en sí mismo lo lleva a tener una actitud positiva y a manifestar valentía, liderazgo, riqueza de creatividad y autoexpresión.

Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única

Paradoja 1. Es un robot (a simple vista, un ser frío, distante y sin sentimientos) y paradójicamente es el personaje que demuestra mayor sensibilidad, cariño y lealtad hacia los demás.

Paradoja 2. Es hijo de Bachué y no tiene forma humana.

Paradoja 3. Es el más cariñoso y tierno de los personajes, y sin embargo, su corazón es una piedra.

- **Emociones, actitudes y valores.** Gorán es ético en extremo, la amistad, la lealtad, la valentía y la vocación de servicio son sus valores fundamentales.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es el único Robot que se puede transformar en otra cosa, o artefacto.
- Al ejecutar la acción más decisiva de la historia que es matar a la reina, se puede decir que es uno de los personajes más valientes, aún más si se tiene en cuenta que sacrifica su propia vida por la vida y el futuro del pueblo chibcha.

- **Creación del contexto biográfico**

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es un robot.

- **El Aribada (Peyú)**

- **Carencias o faltas constitutivas.** Es un niño en proceso de crecimiento tanto físico como intelectual, y su carencia fundamental radica en que busca agresivamente un lugar dentro del universo, pues al ser abruptamente arrancado de su tierra y llevado al planeta de Oro junto con otros 999 aribadas, siente que extraña su pasado, su vida y que no pertenece a nada.

- **Misión:** Ayudar a Fronchí y al grupo de chamanes guerreros en su lucha contra los invasores.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Peyú, nació en el planeta Jai, como un hijo de una familia Antomiáe, pero fue convertido en aribada por un caraúta, que más tarde sería uno de los cuatro brujos caraúta malvados aliados de la reina. Fue hallado por los chamanes en el Valle de los Guerreros, donde junto con otros 999 aribadas custodiaba el pectoral sagrado, después de una dura pelea, sale de un profundo hipnotismo en que lo había sumido Erzsebeth; se vuelve aliado de los guerreros de Oro y en agradecimiento por respetar su vida, los conduce al lugar donde se halla el pectoral que convertiría a llama en Calima, el segundo chamán.

Finalmente se vuelve muy amigo de Tití (el pequeño robot alimentador) con el que forma una pareja muy particular y útil para los chamanes.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Sentido de Pertenencia.
- Quiere servir y sentirse útil, capaz y competente, a través del agradecimiento.

- **Acciones**

- Conduce a los chamanes al lugar donde se halla el pectoral que convertiría a llama en Calima, el segundo chamán.
- Peyú conoció a Heme y se hicieron muy buenos amigos, el pequeño y descompuesto robot, tuvo que ser reparado y reprogramado, por lo que ya no estaría lleno de sangre y no produciría más heme, a cambio, fermentaría maíz y produciría chicha para que sus amigos se alimentaran, fue rebautizado con el nombre de Tití.
- Ayudó a los chamanes en necesidades técnicas.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre.** Peyú / El aribada
- Proviene la cultura Desana, la cual habita en una gran área selvática que se extiende desde la ribera derecha del río Vaupés hacia el sur, hasta el río Tiquié en Brasil.
- El nombre "Peyú" es tomado del cuento Desana "Peyú, la tortuga"; el cual habla de una astuta tortuga que engaña a un mico, a un tapir, a un ciervo y a un

jaguar, para propiciar su muerte y así fabricar flautas con sus huesos. Habla también de la indestructibilidad, de la longevidad y del misterio que encierra este animal.

- **Procedencia y clase socioeconómica.** Procede del planeta jai, donde es un niño antomiáe convertido en un aribada por un caraúta malvado.
- **Edad.** 12 años.
- **Ocupación o rango.** Guerrero.
- **Animales tutelares.** Los roedores y las tortugas.
- **Clima.** Durante la historia, Fronchí se enfrenta a diversos paisajes, que comprenden igualmente diversidad de climas y temperaturas:

Tabla 40. Contexto ambiental de Peyú.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
LA SIERRA DE ORO	Nevados, páramos y montañas.	Sierra Nevada del Cocuy.	FRÍO
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO
EL VALLE DE LOS GUERREROS	Valles y praderas.	Valle del Cauca.	TEMPLADO/CALIENTE

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** Peyú es cerebral, inteligente, suspicaz, hábil, penetrante, perceptivo, innovador, reservado, agradecido y aislado.
- **Rasgos de personalidad.** Peyú es capaz de observar todo con extraordinaria perceptividad e introversión. Está siempre mentalmente alerta y curioso; siempre en busca de la inteligencia. Formula preguntas adecuadas al mismo tiempo que

utiliza percepciones insólitas. Tiene una gran habilidad para concentrarse, enfocarse en lo que ha llamado su atención, para prever y predecir el probable desenlace de alguna cadena de eventos. Le encanta aprender; le entusiasma poseer conocimientos y es experto en mecánica y electrónica, en ese sentido se relaciona y se entiende muy bien con la condesa Zaleska. Es un pensador independiente, innovador e inventivo. Pueden desarrollar ideas muy valiosas y originales.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** Es un investigador en todo el sentido de la palabra, es curioso, analítico y muy observador. Su sentido dentro de la historia es conformar un dúo con Tití para realizar las pequeñas acciones que en el trasfondo de la historia se convierten en importantes eventos para el desenlace de la misma.

- Es la reivindicación de la inteligencia resumida en un personaje cuyo mensaje es: “lo malo puede llegar a ser bueno”, esto lo deja en claro al utilizar sus habilidades y su gran coeficiente intelectual para descubrir la manera de cambiar la programación de Tití para que deje de funcionar en función de la sangre modificándolo para que en vez de proporcionar sangre, suministre chicha.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Es un aribada, uno de los seres más atemorizantes y siniestros del planeta Jai, pero luego se convierte en un ser lleno de valores y de bondad en el que todos depositan gran confianza y afecto.

Paradoja 2. A pesar de haber vivido sin cariño y sin afecto, finalmente encuentra a un verdadero amigo con Tití.

- **Emociones, actitudes y valores.** Peyú es un gran visionario a pesar de su corta edad; comprende el mundo en toda su extensión y logra penetrarlo con profundidad. Es de amplio criterio, imparcial, capaz de observar las cosas en su totalidad, en su verdadero contexto.

Realiza descubrimientos pioneros y encuentra nuevas maneras de hacer y de percibir las cosas, en este sentido, reprograma a Tití para que en vez de sangre, suministre chicha.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- Es el único aribada que sobrevive a la batalla con los chamanes.

- Es el único que logra entender a Tití y entablar una amistad con él.
- Es el único descendiente del Planeta Jai que formando el equipo de los chamanes guerreros no recibe la investidura de chamán.
- Es el más inteligente del grupo al ser mentalmente superdotado con un coeficiente intelectual muy elevado.

- **Atuendo.** Guerrero

- **Heme14-92 (Tití)**

- **Carencias o faltas constitutivas.** Ser un robot esclavo.

- **Misión:** Ayudar a Fronchí y al grupo de chamanes guerreros en su lucha contra los invasores.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Fue un robot creado junto con miles de unidades iguales a él; durante el proyecto “Doncella de Hierro”. Su objetivo o misión dentro de las instalaciones del Castillo de los Cárpatos, era inyectar el alimento a los hijos de Bachué, extraer su sangre para almacenarla la cápsula transparente que tenía en su cuerpo y luego suministrársela a sus amos vampiros.

Se unió al grupo de chamanes a través del rescate que hizo la condesa Zaleska en la nave Gorán, donde Heme 14-92 iba como su abastecedor de sangre.

Los ayudó en la lucha contra los vampiros. Finalmente se hace amigo de Peyú quien lo reprograma para que ya no proporcione sangre sino chicha.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre.** Heme 14-92 / Tití

- Proviene de un dato científico.

- Una de las enfermedades que más puede relacionarse con el vampirismo es la “Porfiria”, un extraño padecimiento hereditario, que afecta a la sangre. Quienes la sufren son incapaces de producir “Heme”, elemento fundamental de la sangre que, además, le da su característico color rojo.

- El número “14-92”, hace referencia directa a la fecha del descubrimiento de América el 12 de Octubre de 1492.

- **Edad.** 5 años.

- **Ocupación o rango.** Robot alimentador en el proyecto “doncella de hierro”.

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** Es el personaje cómico, divertido, payaso.

- **Rasgos de personalidad.** Es un pequeño robot creado para ejercer funciones mecánicas, aburridas y repetitivas; siendo obligado a trabajar para obedecer a sus amos vampiros. Pero después de unirse a los guerreros, encuentra nuevas experiencias que lo llevan a buscar opciones de satisfacción y diversión. Se vuelve optimista, alegre, hedonista, parrandero y se siente extasiado por todo. Comienza a tener indicios de una vida más allá de lo físico y experimenta un profundo sentido de las bondades de la vida. Finalmente sus rasgos de personalidad son reforzados por Peyú, quien lo reprograma para que el líquido que lleva en su interior no sea sangre sino chicha; pero sucede algo imprevisto: Heme 14-92 se emborracha, y como no puede carecer de un líquido vital, deciden dejarlo con la chicha por lo que permanece ebrio la mayor parte del tiempo.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** Tiende a estar feliz y contento todo el tiempo, su mayor preocupación y solución a los problemas es poder encontrar la satisfacción.

- **Creación del contexto biográfico**

Características fisiológicas

Robot alimentador.

- **Vampiros.**

- **Erzsebeth Lebasí.** Es el personaje principal de los vampiros, representa a la figura central del “Oponente” (o villano) en el conflicto de Sangre de Oro.

- **Carencias o faltas constitutivas**

- No haber alcanzado su objetivo de apoderarse del mundo.

- Su extremada frialdad, la ha alejado de cualquier posibilidad de tener aliados totalmente leales.

- **Misión:** Apoderarse del Universo por medio de la obtención de los tres objetos sagrados para convertirse en la Emperatriz absoluta de todo lo existente.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Erzsebeth nació en Valakia hace 4921 años. Hija del Emperador de Valakia recibió gran influencia de la tiranía de su padre. Fue convertida en vampira a la edad de 21 años por su novio quien la abandonó después de pasarla al mundo de los no vivos. Desde ese entonces sufrió un gran desequilibrio mental que la llevó a combinar el sexo y la tiranía como bases fundamentales de su vida. Llega al planeta de Oro con la intención de apoderarse de él y de los tres objetos sagrados que la llevarán a lograr su objetivo.

- **Visión dinámica.** (Vida Exterior)

- **Necesidades Principales**

- Derrotar a los chibchas que necesitan impedir su avance maléfico.
- Sacar su desequilibrio mental y su necesidad de sangre a través del asesinato y del sexo.
- Convertirse en la emperatriz absoluta de lo existente.
- Necesita aliados, pero no cuenta con la lealtad absoluta de nadie, debido a su tiranía.

- **Acciones**

- Aniquila al pueblo de Valaquia con el objetivo de adquirir grandes cantidades de sangre.
- Crea el Proyecto "Dama de Hierro" con la intención de llevar a cabo su plan.
- Secuestra y esclaviza al pueblo del planeta Jai.
- Invade el planeta de Oro comandando un gran ejército de vampiros que llegan en tres naves gigantes.
- Secuestra a Bachué y se apodera de los tres Objetos Sagrados.
- Engendra un hijo con el propósito de apoderarse del universo.
- Combate a Fronchí y a los chamanes.
- Al final escapa y trata de matar a los chibchas.
- La nave donde emprendía su fuga fue destruida por Gorán el Robot.

- **Determinación del personaje principal**

- **Nombre:** Erzsebeth Lebasí

- Su nombre nace de dos referentes históricos: el nombre proviene de La Condesa Erzsebeth Báthory y el apellido proviene del nombre de la Reina Isabel de Castilla “La Católica” de España, tomando la palabra Isabel e invirtiéndola, se obtiene la palabra Lebasí, es decir el apellido del personaje.

- El nombre y la naturaleza despiadada del personaje, tienen origen en Erzsebeth Báthory, conocida también como La Condesa Sangrienta. Esta noble mujer, nacida en el año 1560, y en cuya familia se encontraban grandes figuras políticas y de la nobleza húngara y polaca, se casó con Ferenz Nádasdy, a quien se le conocía como el Héroe Negro. La fama de su delirio y su desequilibrio tiene inicio en un evento fortuito: un día, mientras una de sus doncellas peinaba sus cabellos, la desdichada joven cometió el error de tironear muy fuerte con su peine, la condesa enardecida, arrojó unas tijeras a su sirvienta, causándole una herida en el rostro y haciendo que la sangre salpicara hacia un lado de la cara de la condesa, quien al mirarse al espejo, observó que el lado salpicado de sangre se tornaba más terso, lozano y suave. No tardó en perseguir y asesinar a las jóvenes del Castillo de los Cárpatos (donde vivía), para bañarse en su sangre y así asegurar la belleza y la juventud.

- **Procedencia y clase socioeconómica.** Pertenece a la nobleza. Es hija de un emperador y gran reina y soberana del planeta de Valakia. Su gran poder y dominio la lleva a crear el ambicioso proyecto “Dama de Hierro”.

- **Edad.** 4921 AÑOS. Esta edad hace referencia a la fecha de la Conquista Española con los números intercambiados. 4921 = 1492. Como fue mordida y convertida en vampira a los 21 años, su edad vampírica es de 4900 años. A pesar de ser la más longeva del argumento, su aspecto es el de una lozana y joven mujer de 21 años.

- **Ocupación o rango.** Soberana y mandataria de los ejércitos de vampiros.

- **Investigación sobre el personaje**

- **Contexto.** Erzsebeth nació en cuna de oro, en el seno de una familia aristocrática, su infancia y su adolescencia fueron marcadas por la influencia tiránica de su padre, de quien aprendió la hipocresía, la avaricia, el absolutismo y la crueldad.

- **Cultura, valores y creencias.** Cree en sí misma, en su poder, en su capacidad de dominio, sus valores se concentran en el convencimiento absoluto de su poder omnipotente, podría decirse, que ella misma se cree un poder superior a todo lo que le rodea, es decir cree ser una diosa.

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** La independencia, la autoprotección, el dominio, la tiranía, el control de su propia vida, de su destino y de todo lo que le rodea.

- **Rasgos de personalidad.** A Erzsebeth le preocupa llegar a ser autosuficiente así como independiente en todos los niveles. Es por naturaleza una "individualista recia," pragmática, emprendedora, trabajadora y muy audaz; le encantan las aventuras y correr riesgos para ponerse a prueba y reafirmarse.

Se caracteriza por el deseo constante de dominar todo el ambiente (a la demás gente) por lo que se vuelve enérgica, agresiva, orgullosa, egocéntrica y expansiva: es la "jefe" la reina y la soberana, su palabra es la ley absoluta. Impone su voluntad y visión en todo y no ve a los demás como sus iguales ni los trata con respeto. Constantemente siente que debe salirse con la suya por lo que se vuelve confrontadora, beligerante, amedrentadora y desafiante al mismo tiempo que tiende a crear relaciones antagónicas.

Todo lo convierte en una prueba de voluntad y nunca cede. Utiliza amenazas y represalias para que los demás le obedezcan, para mantenerlos en desequilibrio y con una sensación de impotencia. Sin embargo, el trato injusto hace que los demás tengan resentimientos y existe la posibilidad de que se agrupen en contra de ella. Se aferra a su poder y quiere prevalecer con el control sin importar el costo. Se vuelve totalmente cruel, violenta, inmoral y despiadada, dictatorial y opresiva.

No admite la culpa, ni el temor ni cualquier otro sentimiento humano. Comienza a desarrollar ideas delirantes acerca de sí misma y se siente omnipotente, invencible e invulnerable. Cada vez se vuelve más temeraria y si siente que está en peligro, puede destruir con crueldad a todo aquel que no haya acatado su voluntad. Vengativa, salvaje, con tendencias asesinas y sociópatas.

- **Creación del contexto biográfico**

Tabla 41. Características fisiológicas de Erzsebeth (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Blanca y tersa como el marfil.
Ojos	Azules y profundos.
Nariz	Pequeña, respingada y de proporciones perfectas.
Labios	Sensuales.
Mentón	Es fino.
Pómulos	Suaves.
Orejas	Pequeñas.
Cabello	Largo y rubio.
Dientes	Grandes, parejos y de una blancura intensa.
Cejas	Son definidas.
Cuello	Delgado
Pintura Corporal	Maquillaje.
Accesorios	Joyas en plata y con incrustaciones de piedras.

Tabla 42. Características fisiológicas de Erzsebeth (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Delgada.
Estatura	Aproximadamente 1,75 m
Peso aprox.	55 k
Brazos	Delgados y definidos.
Manos	Delgadas, dedos y uñas largas.
Piernas	Torneadas
Pies	Pequeños.
Accesorios	Joyas en plata y con incrustaciones de piedras.

- **Atuendo.** Lujosos y vistosos vestidos de reina.

- **Tachí (Cauca)**

- **Carencias o faltas constitutivas**

- El desconocimiento de su familia biológica.
- La falta de libertad debido a su condición de esclavo.
- La falta de autoestima por poseer menos habilidades que su hermano Fronchí, que lo lleva a experimentar envidia, odio, resentimiento e instintos de venganza.

- **Misión:** Vengarse de su hermano y apoderarse del Imperio y del universo.

- **Visión esencialista (vida interior) o Biografía.** Tachí, nació en una de las naves invasoras, La Nao 01 o “La Capitana”, fruto de la unión entre Alucard Nóloc y la diosa Bachué. Fue separado de sus padres biológicos por el Taita Tachiajoré junto con su hermano gemelo Alejandro y Fronchí.

Aunque tenía el amor del anciano y de hermanos adoptivos que también demostraban gran cariño por él, fue víctima de la envidia que se generó en su interior al poseer menos habilidades que su hermano adoptivo Fronchí a quien desde temprana edad empezó a ver como un rival.

Durante su niñez experimentó grandes crisis de baja autoestima, lo que lo llevó a adquirir un fuerte complejo de inferioridad escudándose en una coraza de apariencias que lo hacían ver como alguien dominante, fuerte, rígido y probablemente más inteligente y sagaz de lo que realmente era. Un día vió por un equipo de comunicación la imagen de un niño igual a él, sólo que con un aspecto en el atuendo y el peinado diferentes, poco después se enteró que ese niño era el príncipe, y desde ese momento, soñó con llegar a ser como él. Este sueño se convirtió en una obsesión llegando a convertirse en una realidad el día que valiéndose de artimañas engañosas y creando la identidad de Vlad Tepes, se ganó la confianza de la reina, y usurpó el lugar de su hermano gemelo con el objetivo de obtener el poder de los tres objetos sagrados y así poder gobernar el universo, destruir a los vampiros y cobrar una venganza absurda a su hermano Fronchí.

Luchó valerosamente contra algunos monstruos y vampiros, hallando el pectoral sagrado en “La Boca de Fuego”, convirtiéndose en Cauca, el tercer chamán. Al final murió accidentalmente ensartado en la punta de una de las alas de su hermano Fronchí, cuando se abalanzó sobre éste con la intención de darle muerte. Su armadura pasó al cuerpo de su hermano gemelo convirtiéndolo en el chamán Nariño.

- **Visión dinámica.** (vida exterior)

- **Necesidades Principales**

- Vengarse de Fronchí. (Esta necesidad es alentada por un absurdo sentimiento de venganza hacia su hermano, que se empezó a gestar desde niño).
- Destruir a los vampiros y vengarse de ellos por haber sometido a su pueblo.
- Llegar hasta donde el príncipe Alejandro para usurparlo y apoderarse de los tres objetos sagrados, con la finalidad de convertirse en el emperador del universo.
- Destruir a la reina.

- **Acciones**

- Descubre desde niño, que es el hermano del príncipe de los Cárpatos.
- Desde pequeño alimenta un resentimiento fuerte contra Fronchí, lo que desencadena la envidia y la traición.
- Ayuda en la búsqueda de los pectorales sagrados.
- Lucha heroicamente contra los vampiros.
- Adquiere el pectoral sagrado en la Boca de Fuego, y se convierte en Cauca, el tercer chamán.
- Traiciona a Fronchí.
- Adopta la identidad de Vlad Tepes, para ganarse la confianza de la reina y de esta manera usurpar el lugar de su hermano gemelo Alejandro, tratando de seducirlo, con el único propósito de adueñarse del imperio de los Cárpatos.
- Muere accidentalmente atravesado por una de las alas de Fronchí, al experimentar la transformación vampírica al cumplir 18 años.

- **Determinación del personaje**

- **Nombre.** Tachí Tachiajoré / Cauca; y Vlad Tepes

- **Tachí Tachiajoré / Cauca.** Proviene de la cultura Emberá del Chocó colombiano. Su nombre tiene origen en “La leyenda del Hombre-Dios y la Hormiga Conga.”, donde “Tachí Akxoré (El Hombre-Dios), estaba sediento y le pidió a la hormiga conga un poco de agua, pues ella la guardaba toda en un enorme árbol. Como ésta se negaba, El Hombre-Dios la apretó tanto de la cintura, que la dejó cómo son hoy todas las hormigas. Luego derribó el árbol, y al instante brotó el agua que formó el río Atrato. Sus afluentes son las ramas del árbol derribado. Esta leyenda Embera relaciona con sabiduría, al hombre con el origen de los ríos. Al árbol con la vida. Después de encontrar el pectoral sagrado se convertiría en el guerrero chamán Cauca.

- **Vlad Tepes.** Corresponde al Conde sanguinario que lleva su mismo nombre, que era denominado Vlad “El Empalador”. Personaje del cual el cineasta Bram Stoker se inspira para crear a su legendario personaje: Drácula. Vlad Tepes de Valaquia, nacido posiblemente en Sighisoara en el año 1428, fue un comandante del ejército rumano que combatió ferozmente contra los turcos. Este hombre singular llegó a ser muy temido, y hasta glorificado con otro apodo, *Dracul* que significa tanto *dragón* como *demonio*, en rumano, o directamente *Draculea*, cuya terminación significa *hijo de*. Esto se debe a que heredó el título de Caballero de la Orden del Dragón, la misma a la que perteneciera su padre, Vlad I de Valaquia, nombrado por Segismundo de Luxemburgo, rey de Alemania, Hungría y toda Bohemia. Vlad Tepes tenía además dos hermanos, Radu y Mircea, de los cuales poco se conoce ya que fueron eclipsados por su fama.
- **Procedencia y clase socioeconómica.** Es uno de los hijos gemelos paridos por Bachué y engendrados por Alucard Nóloc. Por lo tanto pertenece a la realeza, pero es criado como esclavo.
- **Edad.** Nace dentro del tiempo de la historia, y hasta la finalización de la misma, hay varias etapas de la edad de Tachí.
 - Primera etapa: Al nacer. Nace supuestamente muerto y es colocado dentro de una urna o ataúd y es llevado hacia el campo de esclavos, donde se descubre que lo que aparentemente lo hacía lucir como muerto, era un bebedizo.
 - Segunda etapa: cuando tiene 10 años de edad, y viviendo en la encomienda, es sometido a los mismos trabajos y pruebas que Fronchí, pero su destreza es inferior a la de su hermano.
 - Tercera etapa: cuando tiene 17 años, escapa junto con Fronchí y Chía de la encomienda, y empieza la aventura.
 - Cuarta etapa: cuando cumple 18 años, se corrompe, traiciona a su pueblo y a su grupo de amigos, pero especialmente a su hermano Fronchí. En ese mismo momento muere.
- **Ocupación o rango.** En principio es esclavo, pero logra escapar de la encomienda y pasa a convertirse en chamán o sacerdote, después de hallar el pectoral sagrado, se convierte en guerrero.
- **Animales tutelares.** Las aves y el jaguar.

- **Investigación sobre el personaje**

- **Contexto.** Tachí nació siendo esclavo, su entorno siempre estuvo rodeado por las carencias y las privaciones, aunque los artefactos de las celdas o cabinas donde vivía junto con Fronchí, Chía y su abuelo, eran modernos y relativamente cómodos, siempre supo que su condición de esclavo lo estaba privando de mejores cosas y de tipos de vida que en exterior o antes de la invasión eran y habían sido más abundantes y confortables.

- **Cultura, valores y creencias.** Los conocimientos chamánicos y las manifestaciones de su pueblo chibcha le fueron transmitidas a través de su abuelo, único y valioso vínculo con el pasado y la sabiduría de sus ancestros. Estuvo siempre en contacto con los atuendos y la forma de vestir de los pueblos chibchas: su música, sus rituales y su cosmogonía.

- **Lugar de vivienda.** Hay dos etapas o momentos de forma y lugar de vivienda de Tachí. La primera es en la encomienda y la segunda es durante la aventura en busca de los pectorales sagrados.

- En la encomienda, el entorno es moderno, altamente tecnológico. La fortaleza contiene patios y zonas de trabajo y de cultivo robotizadas. Los robots son máquinas manejadas por los esclavos para sembrar y cosechar alimentos para el sustento del pueblo chibcha y los entes hijos de Bachué. Los sitios de vivienda de los esclavos dentro de las encomiendas, son cabinas con capacidad para dos y cuatro personas máximo. Tachí, vive con su abuelo y sus dos hermanos en una cabina para cuatro personas, con cuatro camas cómodas, un baño y guardarropas; en general, estaban provistas de todo lo necesario para garantizar la supervivencia de los chibchas, ya que la reina necesitaba conservarlos vivos y sanos para perpetuar una raza de esclavos por largo tiempo. Las cabinas estaban dotadas de elementos estrictamente necesarios, sin embargo, debido al trato entre Zaleska y los guardianes, ésta cabina en particular había sido equipada con pantallas, comunicadores, equipo de laboratorio, materiales, hierbas, sustancias, y demás elementos que sumados al trato privilegiado de los guardianes, garantizaban una calidad de vida aceptable y en algunos momentos agradable.

- Después de escapar de la encomienda, Tachí se ve conducido a vivir una vida casi de nómada. Empieza a recorrer muchos paisajes y a conocer el mundo fuera de la fortaleza que lo tuvo “ciego” durante toda su vida, descubriendo así nuevos personajes y nuevas formas de vida que lo hacen madurar y dimensionar la responsabilidad de su misión, convirtiéndolo en el líder del grupo y definiendo su valentía.

- **Clima.** Durante la historia, Tachí se enfrenta a diversos paisajes, que comprenden igualmente diversidad de climas y temperaturas:

Tabla 43. Contexto ambiental de Tachí.

LUGARES SANGRE DE ORO	CARACTERÍSTICAS	REFERENTE GEOGRAFÍA COLOMBIANA	CLIMA
LA SIERRA DE ORO	Nevados, páramos y montañas.	Sierra Nevada del Cocuy.	FRÍO
LA BOCA DE FUEGO	Volcanes, cavernas y lava.	Volcán del Puracé.	CALIENTE
CIUDAD DE ORO	Ciudad.	Bogotá.	FRÍO/TEMPLADO
LA SELVA DEL CÍCLOPE	Selva húmeda y Manglares.	Chocó, Putumayo y Amazonas.	HÚMEDO
CAÑO CRISTALES	Ríos y Cascadas	Caño Cristales.	TEMPLADO
CIUDAD PERDIDA	Mar y Nieve.	Sierra Nevada de Santa Marta.	FRÍO/CALIENTE
EL VALLE DE LOS GUERREROS	Valles y praderas.	Valle del Cauca.	TEMPLADO/CALIENTE

- **Definición del carácter del personaje**

- **Idea central del carácter del personaje.** La Traición, el Engaño y la Falsedad.
- **Rasgos de personalidad.** Tachí, al igual que su hermano Fronchí es pragmático, orientado al éxito, adaptable, sobresaliente, consciente de su imagen y de sus capacidades, seguro de sí mismo y de su propio valor. Pero desafortunadamente en el inicio de su vida, tiene que afrontar la realidad de poseer capacidades inferiores que su hermano, por lo cual empieza a alimentar en

su personalidad, marcados impulsos de envidia y venganza que lo llevan posteriormente a la traición. Siempre tuvo oculto que sabía que era el hermano gemelo del príncipe Alejandro, y por ello empezó a maquinarse lo que sería su ingrato plan de perjurio contra su hermano, su familia, y su pueblo, esto nos acerca mucho más a la idea central de su carácter: la traición.

- **Punto central del carácter del personaje para crear consistencias y adquisición de sentido.** Busca ser querido por su rendimiento y logros. Competitivo. Obsesionado con la imagen de triunfador y con status comparativo (en este caso, siempre se comparó con su hermano, pero basándose siempre en los logros; olvidando sentimientos y valores), esto lo lleva a la deslealtad y a la traición. Maestro de las apariencias. Aparenta ser más productivo de lo que en realidad es. Confunde su ser real con la identidad del trabajo.

- **Paradojas de carácter que le dan al personaje una dimensión única**

Paradoja 1. Es el hijo de una diosa, de la madre de todo lo “bueno” creado en el planeta, sin embargo, debido a la influencia maléfica de su padre, se convierte en uno de los personajes más despreciables y poseedores de los más bajos sentimientos.

Paradoja 2. A pesar de convertirse en un ser malvado, y de traicionar a Fronchí, al final, nos damos cuenta que siempre guardó en su interior, un gran amor por su hermano.

Paradoja 3. Luchaba por destruir a los invasores, sin embargo su ambición era apoderarse por la fuerza de su imperio, es decir, su lucha, aparentemente por ideales positivos, era contradictoria.

Paradoja 4. Debido a que su intención era apoderarse del imperio, durante la mitad de la historia, estuvo del lado de los chamanes guerreros, esto generó grandes contradicciones en sus actos y en su pensamiento. Sin embargo jamás claudicó en sus planes.

Paradoja 5. Luchó por destruir a los vampiros, pero al igual que Fronchí, también resultó ser uno de ellos.

Paradoja 7. Finalmente, muere accidentalmente intentando matar a su hermano, quien paradójicamente no intentó defenderse.

- **Emociones, actitudes y valores.** De niño, la vida afectiva de Tachí, se centraba en recibir premios por sus logros y puesto que era recompensado por el fruto de sus actos, aprendió a reprimir sus propias emociones y a adquirir el rasgo

que le garantizara el amor. La idea era esforzarse mucho para lograr el reconocimiento, asumir posiciones de liderazgo y ganar, siendo muy importante evitar el fracaso. Esto lo condujo, ya en su edad adulta, a ser ambicioso y luchar por conseguir lo que se había propuesto. Su tendencia al engaño y a las falsas apariencias, lo llevaron a convertirse en Vlad Tepes y posteriormente a usurpar el lugar de su hermano Alejandro, para (construyendo un círculo vicioso) recurrir nuevamente al engaño (aparentando ser Alejandro) y engañar a la Reina.

- **Detalles finales que lo configuran como “ser único”**

- A pesar de tener un hermano gemelo idéntico a él, su forma de ver la vida es diferente, debido al contexto en el cual se cría.
- Es el único personaje de la historia que siente envidia por su hermano.
- Es el único que no lucha directamente contra los centinelas que cuidan el pectoral que le corresponde (en este caso se trata de los Homo-litos, que son destruidos por Gorán).
- Es el único de los siete chamanes que traiciona a Fronchí.
- Es el único de los siete chamanes que muere dentro de la historia.

- **Creación del contexto biográfico**

Tabla 44. Características fisiológicas de Tachí (Cara).

CARA	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Piel	Mestizo. Mezcla entre vampiro y diosa chibcha. El color de su piel es una mixtura entre el blanco intenso de la piel de los vampiros, y el dorado de la piel de los chibchas. Su textura es tersa, firme y pareja.
Ojos	Sus ojos son rasgados, su mirada penetrante y fuerte. El color es negro.
Nariz	Frontalmente es angosta. Lateralmente es recta.
Labios	Aunque la boca es pequeña, los labios son relativamente gruesos.
Mentón	Es fino.
Pómulos	Son relativamente pronunciados.

Barba	No posee barba. Pues una característica predominante en la cultura chibcha es la escasez de vello.
Orejas	Medianas
Cabello	Largo, liso, lustroso y muy negro.
Dientes	Grandes, parejos y de una blancura intensa.
Cejas	Son definidas, largas y masculinas.
Cuello	Grueso

Tabla 45. Características fisiológicas de Tachí (Cuerpo).

CUERPO	
RASGOS	CARACTERÍSTICAS
Contextura	Delgado, atlético.
Estatura	Alto. Aproximadamente 1,90 cm.
Peso aprox.	80 k
Brazos	Hombros, brazo y antebrazo fuertes y de músculos definidos.
Manos	Grandes, huesudas y venosas.
Piernas	Fuertes y firmes.
Pies	Grandes.

- **Atuendo.** Propio de la etnia Guambianos.
- **Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes**

Tabla 46. Relación de Tachí con los otros Chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
FRONCHÍ (SINÚ)	<p>RELACIÓN CONTRADICTORIA</p> <p>Desde niño, Tachí alimenta sentimientos absurdos de envidia en contra de su hermano Fronchí, lo que lo lleva a traicionarlo. Sin embargo finalmente le expresa el gran</p>

	amor y admiración que siempre sintió por el, en ese instante, muere.
TAITA TACHIAJORÉ	RELACIÓN EXCELENTE Quizás al único ser que amó y que respetó con toda su alma, fue a su abuelo.
IMAMÁ (El Jaguar)	RELACIÓN CONTRADICTORIA
CACIQUE HUNZAÚA	RELACIÓN CONTRADICTORIA
El Caraúta ILAMA (CALIMA)	RELACIÓN REGULAR
NATAGAIMA (TOLIMA)	RELACIÓN REGULAR
CHÍA (MUISCA)	RELACIÓN BUENA Quería mucho a su hermana, pero sus ancias de poder y de traición, opacaban y ensuciaban sus sentimientos.
GAIRA (TAIRONA)	RELACIÓN REGULAR
NEGÜITI (QUIMBAYA)	RELACIÓN REGULAR
ALEJANDRO (NARIÑO)	RELACIÓN CONTRADICTORIA Es su verdadero hermano, y aunque desde niño empezó a maquinarse la forma de usurpar su lugar, en el fondo siente una conexión con él. Son hermanos gemelos.

La Condesa ZALESKA	RELACIÓN REGULAR
GORÁN (Robot-Nave)	RELACIÓN BUENA
El Aribada (PEYÚ)	RELACIÓN REGULAR
HEME1492 (TITÍ)	RELACIÓN REGULAR

Tabla 47. Relación de Tachí con los Vampiros.

PERSONAJE	RELACIÓN
ERZSEBETH LEBASÍ	RELACIÓN CONTRADICTORIA
ALUCARD NÓLOC	RELACIÓN LEJANA
MARAL ARAGÓN	RELACIÓN LEJANA
CUARTO BRUJOS CARAÚTA	RELACIÓN LEJANA
CARMILLA	RELACIÓN LEJANA
CHRISTABEL	RELACIÓN LEJANA

- **Alucard Nóloc.** Capitán de la Nao 01 o La Capitana, Alucard Nóloc es un viejo vampiro de 1210 años (día:12 mes:10, fecha equivalente al arribo de Cristóbal Colón a tierra Americana) cuya mentalidad investigativa, obsesiva y

excesivamente cerebral, lo lleva a aliarse a la causa de la malvada reina. Su nombre procede de dos referentes históricos que redundan en dos personajes representativos de las fuerzas enfrentadas en “Sangre de Oro”: Drácula y Colón; ambas palabras leídas al revés revelan el nombre del personaje.

A Alucard Nóloc le encanta involucrarse en investigaciones y estudios de diversa índole, por ello se interesa mucho en el proyecto “Dama de Hierro” y contribuye a su ejecución y éxito durante la mayor parte de la historia. A medida que especula sobre complejas y abstractas ideas sobre el poder absoluto del universo, se desapega cada vez más de la realidad y se preocupa por las interpretaciones de lo que podrá ser su futuro como soberano al lado de la reina, antes que por los hechos reales y delictivos.

Toma posturas antagonistas hacia cualquier cosa que pudiera interferir con su mundo interior o con su visión personal de la cosas. Es provocador y abrasivo. Es excesivamente radical en sus puntos de vista con la intención de ser radical y exagerado. Tiene una forma cínica de comportarse y de evaluar sus actos.

Al rechazar y repeler todos los vínculos sociales, y ahondar en sus actos sangrientos y en su complicidad diabólica con la reina, se vuelve cada vez más reservado, extraño, excéntrico y mentalmente inestable. Hostil en extremo. Se obsesiona y se atemoriza con sus propias ideas que parecen amenazarlo. Poco a poco se vuelve paranoico y experimenta distorsiones grotescas, fobias y alucinaciones. Por último, al ser avocado a la misión de violar a Bachué, pierde el contacto con la realidad, se convierte en el padre de los gemelos Tachí y Alejandro, a lo largo de la historia, experimente locura con tendencias esquizofrénicas.

- **Maral Aragón.** Viejo Vampiro de 543 años, que ayuda a la misión de la reina. Capitán de la Nao 02 o la Cántabra. Está inspirado en Martín Alonso Pinzón, uno de los hermanos que acompañó a Cristóbal Colón en su primer viaje al Nuevo Mundo a bordo de la Pinta (carabela que sirve como fuente de información e inspiración para crear la nave del argumento).

- **Vicente Aragón.** Hermano de Maral Aragón, es otro de los colaboradores de la reina en su misión. Capitán de la Nao 03 o la Santa Clara. Está inspirado en Vicente Yáñez Pinzón, hermano de Martín Alonso Pinzón, más conocidos como los hermanos Pinzón, acompañantes de Colón en su travesía. Vicente Yáñez Pinzón, viajó al mando de la Niña (carabela que sirve como fuente de información e inspiración para crear la nave del argumento).

- **Cuarto Brujos Caraúta.** Cuatro Caraúta, corrompidos por Erzsebeth al ser mordidos y convertidos en vampiros para luego ser hipnotizados y convertidos en malvados y diabólicos brujos, cuya misión es destruir a Fronchí y combatir a los chamanes para evitar que rescaten a Bachué y boicoteen la misión de la Reina.
- **Carmilla y Christabel.** Vampiras siamesas inspiradas en personajes de la mitología y la literatura vampírica.
- **Construcción argumental de Lugares y Paisajes.** Para la creación de los lugares y paisajes de Sangre de Oro, se acude a algunos de los sitios menos explorados de la geografía colombiana.

Tabla 48. Construcción argumental de Lugares y Paisajes.

LUGAR DE SANGRE DE ORO	INSPIRACIÓN GEOGRAFÍA COLOMBIANA
LA SIERRA DE ORO (Nevados, páramos y montañas)	SIERRA NEVADA DEL COCUY
EL VALLE DE LOS GUERREROS (Valles y praderas)	VALLE DEL CAUCA
LA BOCA DE FUEGO (Volcanes, cavernas y lava)	VOLCÁN DEL PURACÉ
CIUDAD PERDIDA (Mar y Nieve)	SIERRA NEVADA DE SANTA MARTA
LA SELVA DEL CÍCLOPE (Selva húmeda y Manglares)	CHOCÓ, PUTUMAYO Y AMAZONAS
CAÑO CRISTALES (Ríos y Cascadas)	CAÑO CRISTALES
CIUDAD DE ORO (Ciudad)	CIUDADES COLOMBIANAS (Visión Futurista)
EL CASTILLO DE LOS CÁRPATOS (Castillos Medievales/La Luna)	

KALIVIRNAI EL ÁRBOL DE LAS FRUTAS	FLORA COLOMBIANA
--------------------------------------	------------------

- **Proceso de Bocetación.** Se da inicio al proceso de bocetación (técnica tradicional lápiz sobre papel) partiendo de las guías de ejecución. Se presentan bocetos originales en el libro de Diseño Conceptual para evidenciar el proceso creativo.

- **Desarrollo visual de personajes.** Después de la bocetación, se diagraman los elementos que evidencian bases argumentativas explicando el referente y la procedencia de cada elemento o dibujo. Se escanea el dibujo final y se colorea por medio de las técnicas digitales acudiendo a la tabla digitalizadora y al programa Photoshop.

La sexta viñeta de la Sistematización plantea el interrogante: ¿Cuáles deben ser los pasos a seguir en la translación de la construcción argumental de un personaje a imágenes?

Se desarrolla este punto para dar solución al interrogante planteado, y describir paso a paso las metodologías teórica y práctica empleadas para el desarrollo del proyecto, de la siguiente forma:

Antes de comenzar a dibujar, se hace necesaria la implementación de una metodología para la creación argumental de los personajes, en el caso de “Sangre de Oro”, se emplean conjuntamente las metodologías de Vladimir Propp y de Linda Seger para la creación de personajes. Después de haber analizado e interpretado las características psicológicas y culturales del personaje, se da inicio a la bocetación de los esquemas básicos hasta llegar a la idea inicial del aspecto del personaje, luego se esquematiza una pose (o poses) que permita la visualización de su rostro, su estructura corporal, su atuendo y los gestos faciales y corporales que reflejen su psicología y la importancia de su participación en la historia.

Después de tener el dibujo terminado se procede a su digitalización: se escanea a alta resolución (300 DPI en formato para impresión TIF), se importa en el programa Adobe Photoshop y se da inicio a la ilustración digital empleando las herramientas aerógrafo, pincel, exponer, subexponer, borrador, blur y demás opciones técnicas que ofrece el programa. Finalmente se añaden brillos y destellos y un fondo que permita la visualización del personaje, en este trabajo se

presentan dos opciones de fondo: blanco y degradado circular de centro blanco degradado a gris.

- **Desarrollo visual de Paisajes.** Se efectúa el mismo procedimiento empleado en el desarrollo visual de los personajes.

Al igual que en el punto anterior, también se aplica una metodología compuesta por pasos sucesivos que dan como resultado la respuesta al interrogante de la séptima viñeta de la Sistematización, la cual obedece a la pregunta formulada así: ¿Cuáles deben ser los pasos a seguir en la translación de la construcción argumental de un lugar o paisaje a imágenes? La cual se responde así:

Para la construcción de los paisajes se acude a la descripción hecha en la narración de determinado paisaje o lugar, luego se indaga sobre referentes reales que guarden semejanza con él, posteriormente se da inicio a los esquemas básicos trazando líneas de perspectiva que convergen en uno o varios puntos de fuga (dependiendo del dramatismo e impacto que se quiera dar con el dibujo). Finalmente se agregan detalles.

- **Diseño de Logotipo.** Se lleva a cabo el diseño del logotipo que servirá como identificador de la narración. Se utilizará en el cabezote de los créditos de la película; como título en la portada del libro y demás aplicaciones que lo requieran.

- **Diseño de Cartel.** Se realiza Diseño de Cartel Cinematográfico con el propósito de visualizar piezas alternativas en la materialización y aplicación a otros formatos impresos.

- **Fase V. Presentación**

- **Argumento “Sangre de Oro”.** La narración de Sangre de Oro, es una historia inspirada en un hecho histórico (La Conquista de América) del cual se hace una denuncia “histórica”, exaltando los valores visuales y simbólicos del pasado precolombino de lo que es hoy Colombia. El mensaje de la historia llama a una **reflexión sobre la esclavitud en todas sus manifestaciones** y sobre la “esclavitud personal que cada individuo tiene en su vida” (esclavitud del trabajo, de la nacionalidad, de la orientación sexual, de la etnia, de raza, de la situación económica, etc), equiparando la situación de imposibilidad de salir de esa “esclavitud” con la imposibilidad de cambiar el pasado (invasión y arrasamiento de la cultura).

- Se hace reflexión sobre valores y anti-valores inherentes a la raza humana, tales como, la guerra, la paz, el amor, la amistad, la lealtad, la traición, la

orientación sexual, la etnia, la ambición, la política, las aberraciones, el moralismo, la pereza, la sabiduría, la mentira, la “malicia indígena”, etc.

- **Sinopsis “Sangre de Oro”.** En un mundo futurista, una civilización próspera y organizada, es invadida por una horda de vampiros liderados por una antigua reina vampira cuya misión es apoderarse del planeta de Oro y convertirse en la emperatriz absoluta del universo. Después de la invasión, nace un niño que es la esperanza de salvación del planeta, cuya misión (revelada por una profecía milenaria) es destruir a la reina y acabar con los vampiros liberando así a su pueblo de la esclavitud. Finalmente, mientras se halla en el cumplimiento de su misión, el joven descubre que la reina a la que debe destruir es su madre, lo cual cambia el rumbo de la historia sumergiendo al personaje en un conflicto que intensifica la tragedia cuando se da cuenta que es un híbrido entre las dos culturas y que la esclavitud de llevar la sangre de sus enemigos en sus venas es mayor que la esclavitud física a la que se vio sometido durante toda su vida.

- **Contenido de la Conceptualización**

- **Introducción.** Se introduce al lector en el tema de Diseño Conceptual con breves acercamientos basados en datos investigativos, y se hace un breve preámbulo.

- **Personajes.** Se presentan las ilustraciones de los personajes y un breve recuento de sus características fundamentales, datos sobre sus acciones, su personalidad, sus rasgos psicológicos y alguna nota relevante de su naturaleza ambigua. No es necesario hacer una descripción, puesto que la visualización debe hablar por sí sola.

- **Chibchas.** Se presentan todos los personajes del grupo de los héroes de la historia, es decir, de los Chibchas.

- **Vampiros.** Se presentan todos los personajes del grupo de los villanos u oponentes de la historia, es decir, de los Vampiros.

- **Lugares.** Se presentan los lugares y los paisajes inspirados en piezas precolombinas, estatuas de piedra de la cultura San Agustín y poblaciones de las etnias indígenas actuales.

- **Vehículos.** En un mundo futurista, es indispensable la visualización de vehículos, los cuales nacen de la inspiración de algunos objetos precolombinos.

- **Armas.** La naturaleza de la narración es épica, o del género fantástico. Las acciones de los personajes giran en torno a las guerras y a los enfrentamientos, por lo tanto se presenta el diseño conceptual de armas.

4. CONCLUSIONES

Se concluye que a través del planteamiento de este trabajo, se abre un espacio para la exploración seria, desde la perspectiva académica, sobre los elementos que constituyen la disciplina del Diseño Conceptual, planteando la posibilidad de crear y plantear posibilidades y perspectivas de investigación en esta rama, para así articular mecanismos concretos de diseño con el fin de materializar (aprovechando la tecnología y la creatividad que sólo puede venir del factor humano) proyectos audiovisuales que exalten los valores nacionales, contribuyan al fortalecimiento de la identidad cultural local y abran mercados competitivos en el ámbito internacional.

BIBLIOGRAFÍA

ARANGO CANO, Jesús. Mitos, Leyendas y Dioses Chibchas. 5 ed. Bogotá, D.C: Plaza & Janes Editores, 1998. 167 p.

AUMONT, Jacques. Estética del Cine. 3 ed. Barcelona: Ed. Paidós.1993. 344 p.

BUSTAMANTE, Edgar. El gran Libro de Colombia. Bogotá, D.C: Círculo de Lectores S.A, 1981. 207p.

CROOKE ELLISON, Isabel. Sueños con Jaguares, Mitos y Cuentos de los Indígenas Colombianos. Bogotá, D.C: Editorial Intermedio, 2004. 146 p.

CUETO, Juan. Mitologías de la Modernidad. Salvat Editores, 1986. 64 p.

DE RECASENS, José; MALLOL, Maria Rosa. Historia Universal, Historia Antigua y de la Edad Media. 2 ed. Bogotá, D.C: Voluntad, 1971. 152 p.

DOLMATOFF, Gerardo Reichel; VILLEGAS, Benjamín. Indios de Colombia, Momentos Vividos-mundos Concebidos. Bogotá, D.C: Villegas Editores, 1991. 203 p.

DOLMATOFF, Gerardo Reichel. Orfebrería y Chamanismo, Un Estudio Iconográfico del Museo del Oro del Banco de la República. Bogotá D.C: Villegas Editores, 2005. 287 p.

FRANCO, Claudia; MORENO Horacio. Vampiros: La leyenda - La historia - La realidad. Barcelona: Círculo Latino, S.L. Editorial, 2002. 189 p.

GALINDO CABALLERO, Mauricio; GARCÍA LÓPEZ, Carlos Augusto; VALENCIA CUÉLLAR, Jorge. Mitos y Leyendas de Colombia, Tradición Oral Indígena y Campesina. Bogotá D.C: Intermedio Editores, 2003. 241 p.

GRASS, Antonio. Los Rostros del Pasado, Diseño Prehispánico Colombiano. Bogotá D.C: Litografía Arco, 1982. 341 p.

GRASS, Antonio. Animales Mitológicos, Diseño Precolombino Colombiano. Bogotá D.C: Litografía Arco, 1979. 350 p.

MC KENNA, Martin. Taller de Ilustración Digital, género fantástico. Barcelona: Evergreen, 2004. 160 p.

MEJÍA BOTERO, William. Historia de América, Antología Histórica. 2 ed. Bogotá D.C: Editorial Norma S.A., 1996. 135 p.

RUIZ DOMÉNEC, José Enrique. Los Creadores de España: Un Matrimonio y Dos Coronas. En: Muy Historia: La Verdadera España de los Reyes Católicos. Vol. 5, No. 1 (2006); p. 6-9.

PERARD, Víctor. Tratado de Dibujo de la Figura Humana. Anatomía Artística. México D.F: Editorial Pax, [s.f.]. 183 p.

ROBERTSON, Scott. Concept Design II. Culver City: Design Studio Press, 2006. 191 p.

RUSSELL, Gary. El Señor de los Anillos, El Arte de las Dos Torres. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2003. 192 p.

ANEXOS

Anexo 1. Esquema Enfoque Metodológico.

		Indagación	Interpretación	Síntesis	Producción	Presentación
Línea Teórica	1. ELEMENTOS DE CINE	<ul style="list-style-type: none"> Proceso de Producción de una película. Etapas de la Construcción Dramática. 	<ul style="list-style-type: none"> Animación 3D como técnica para la representación de "Sangre de Oro". 	<ul style="list-style-type: none"> Pregunta o Supuesto. 	<ul style="list-style-type: none"> Esquema Actancial (Greimas). Esquema Conceptual (Syd Field). Construcción argumental de Personajes (Linda Seger). 	ARGUMENTO <ul style="list-style-type: none"> Primera Parte "La Llegada". Segunda Parte "Los Chamanes de Oro". Tercera Parte "El Hijo de la Reina".
	2. BASES CULTURALES	<ul style="list-style-type: none"> Chibchas. Familias Lingüísticas. Áreas Arqueológicas. Etnias de Colombia. Mitos Vampíricos. 	<ul style="list-style-type: none"> El vuelo del Chamán. Selección de mitos locales. Áreas arqueológicas y Etnias de Colombia, para definir a los personajes. Conquistadores Españoles como referencia para la creación de los Vampiros. 	<ul style="list-style-type: none"> Chibchas: Fuerza heroica. Vampiros: "Oponentes". 	<ul style="list-style-type: none"> CHIBCHAS Vs. VAMPIROS. 	
Línea Práctica	3. DISEÑO GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> Ilustración. Ilustración Digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Ilustración Tradigital. 	<ul style="list-style-type: none"> Definición de los determinantes de Diseño. Tipografía. Gama Cromática. Estilo de Ilustración. 	<ul style="list-style-type: none"> Proceso de Bocetación. Diseño de Logotipo. Diseño de Cartel. 	
	4. DISEÑO CONCEPTUAL	<ul style="list-style-type: none"> Diseño Conceptual. Digital. Análogo. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseño Conceptual como herramienta para la previsualización de "Sangre de Oro". 	<ul style="list-style-type: none"> Definición del Arte Conceptual como soporte para la conceptualización de "Sangre de Oro". 	<ul style="list-style-type: none"> Creación de personajes, lugares, vehículos, armas y objetos por medio de la ilustración Tradigital. 	PRODUCTO FINAL <ul style="list-style-type: none"> Personajes. Lugares. Vehículos. Armas y objetos.




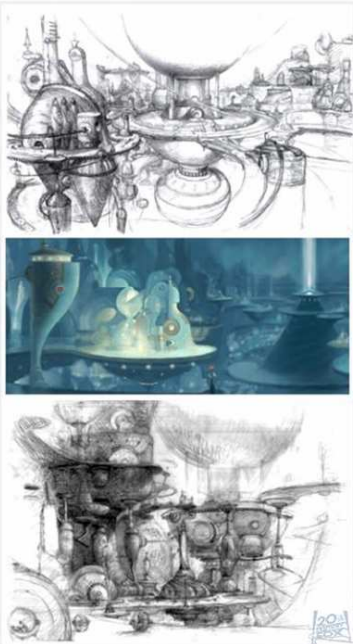
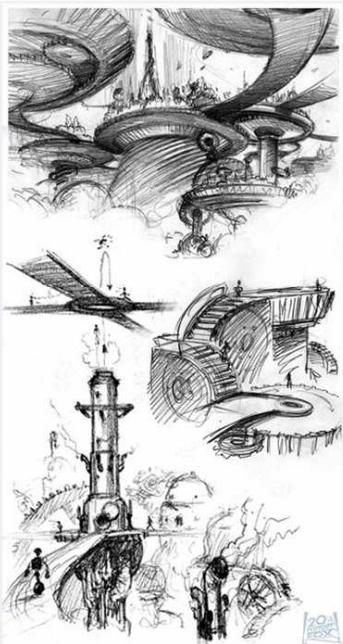
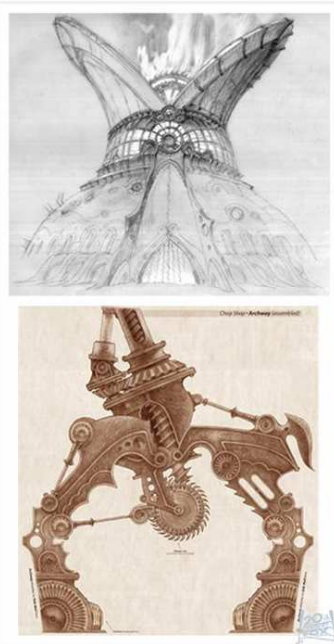
Anexo 2. Indagación / Proceso de Producción de Una Película.

DESARROLLO	PREPRODUCCIÓN	PRODUCCIÓN (RODAJE)	POSTPRODUCCIÓN	PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
<p>Ejercicio de planeación previo a la elaboración de una producción cinematográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guión - Story Board - Búsqueda de Recursos - Planes de Financiación - Planes de Comercialización - Planes de Distribución 	<p>Etapa posterior a la planificación o planeación del proyecto en la cual empieza a tener cuerpo la ejecución de los planes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cronograma de Rodaje - Casting - Locaciones - Logística 	<p>Es el momento en que se realiza la filmación. Se obtienen todas las imágenes y sonidos de la película.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Filmación 	<p>Es la fase posterior al rodaje, y equivale al inicio de la manipulación del material obtenido después de dicha etapa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revelado - Edición - Musicalización - Sonorización - Copiado 	<p>La película está finalizada. Ya se ha obtenido un producto que tiene todas las posibilidades de ser exhibido y ser explotado económicamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Publicidad - Mercadeo - Comercialización - Exhibición - Explotación

Anexo 3. Indagación / Construcción Dramática de la Historia.

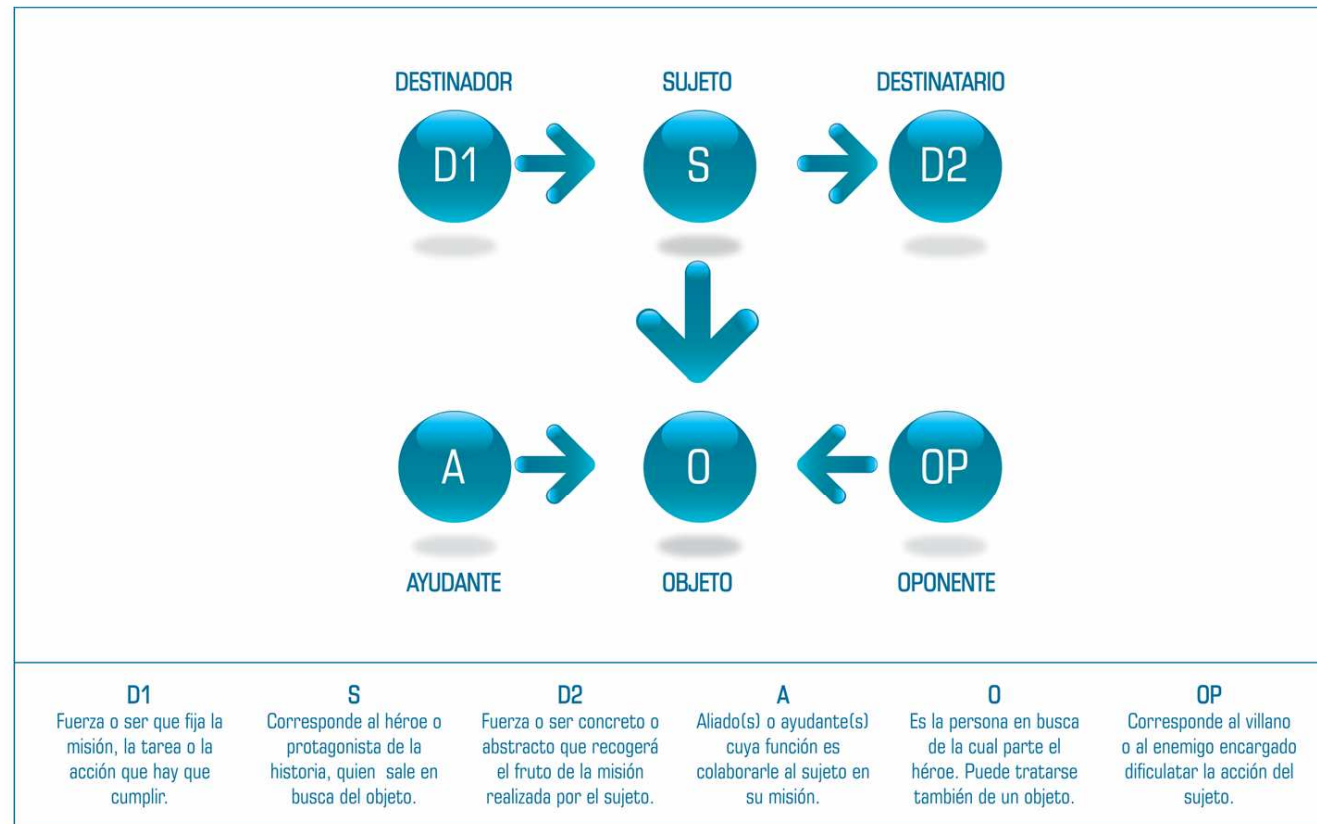
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
IDEA	SÍNTESIS DE LA HISTORIA O "STORY LINE"	SINOPSIS	ARGUMENTO	TRATAMIENTO	GUIÓN LITERARIO	GUIÓN TÉCNICO
Hace referencia al tema central de la película. Es el núcleo del mensaje que se el autor quiere mostrar, representado en una palabra o premisa. En otras palabras, es el Germen del Argumento.	Breve descripción de la historia. Equivale a los resúmenes de las películas en los periódicos o revistas especializadas y en muchos casos es lo único que leen los productores antes de implicarse en un proyecto.	Breve resumen donde ya se especifican los personajes, las acciones principales y las intenciones. No contiene diálogos.	Describe la historia completa de los hechos y personajes principales.	Descripción detallada de la película. Aún no aparecen los diálogos, pero sí los personajes, las situaciones y las acciones.	Presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos en secuencias y dispuesto ya a ser llevado a la pantalla. Contiene las acciones y los diálogos y es el instrumento de trabajo de todo el equipo de rodaje, tanto técnicos como actores.	Si al guión literario se le incluye la planificación a realizar y los movimientos de cámara, nos encontramos con lo que en la industria se denomina el guión técnico.
Se presenta en una frase corta o se puede resumir en una sola palabra.	Abarca pocas líneas. Aproximadamente tres o cuatro.	Abarca dos o tres páginas. Sólo llega a manos de directores o productores por lo que su forma ha de ser clara y concisa.	Entre cinco y veinte páginas.	Suele abarcar unas 30 páginas.	Se reflejan las formas del guión propiamente dichas, con su particular nomenclatura.	Escenas, secuencias y especificaciones día/noche, interior / exterior Localización. Descripción de la escena y los diálogos.

Anexo 4. Interpretación / Producción de Una Película de Animación 3D.

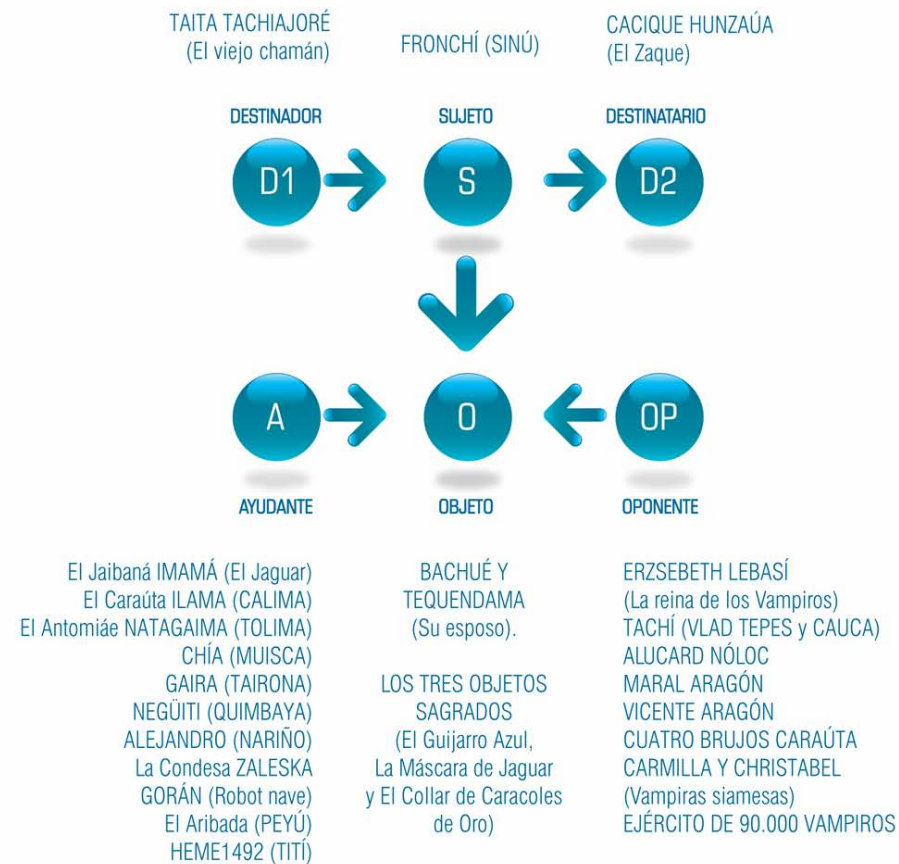
HISTORIA	ARTE	MODELADO	RIGGING	MATERIALES	LAYOUT	ANIMACIÓN	ILUMINACIÓN	EFFECTOS	RENDER	PINTURA	EDICIÓN
Presentación y planeación del contenido argumental de la película.	Diseño de Personajes, de escenarios y color, Se da el primer paso a la definición del aspecto visual y el tono cromático.	Diseño en 3D del entorno visual de la película.	Diseño de esqueletos digitales para darle movimiento a los personajes.	Diseño de superficies y texturas. (Piel, pelo, metal, etc).	Detalles de apariencia, transición visual de 2D a 3D, de los objetos ya modelados. Ejemplo: Dirección de la luz.	Generación de movimiento a los personajes y objetos ya modelados.	Se da vida y realismo a las imágenes por medio de los efectos e incidencia de la luz.	Detalles extras que realzan el impacto visual de la película. Ejemplo: lluvia, viento, explosiones, etc.	Paso final en el proceso de pre-producción, en el que las imágenes en 3D, se optimizan para poder ser proyectadas al espectador.	Detalles finales en alta resolución que complementan el mensaje e impacto visual. Ejemplo: detalles de brillos, destellos, rayos, dibujos, etc.	Efectos de sonido, musicalización, edición de imágenes y sonido. Flexibilidad para agregar, extraer, cortar y modificar componentes de la película.
											

Fuente: Blue Sky Studios / www.blueskystudios.com

Anexo 5. Esquema Actancial / Greimas



Anexo 6. Esquema Actancial “Sangre de Oro”.



Elementos de Cine

Esquema Actancial “Sangre de Oro”



Anexo 7. Esquema Conceptual / Syd Field.



Anexo 8. Producción / Metodología para la creación de personajes.

DETERMINACIÓN DEL PERSONAJE	INVESTIGACIÓN SOBRE EL PERSONAJE	DEFINICIÓN DEL CARÁCTER DEL PERSONAJE	CREACIÓN DEL CONTEXTO BIOGRÁFICO	COMPRENSIÓN DEL CARÁCTER DEL PERSONAJE	RELACIONES ENTRE EL PERSONAJE Y LOS OTROS PERSONAJES
Nombre	Contexto	Idea central del carácter del personaje	Características fisiológicas	El inconsciente	Relaciones excelentes, buenas, malas o nulas
Procedencia y clase socioeconómica	Cultura, valores y creencias	Rasgos de personalidad	Atuendo	Las diferencias de personalidad y anormalidades	
Edad	Lugar de vivienda	Punto central del carácter para crear consistencias y adquisición de sentido	Contexto sociológico y plano psicológico		
Ocupación o rango	Clima	Paradojas que le dan al personaje una dimensión única			
	Actividades	Emociones, actitudes y valores			
	Sonidos y ritmos	Detalles finales que lo configuran como "Ser único"			

Fuente: Cómo crear personajes inolvidables / *Creating Unforgettable Characters*. Linda Seger, 1990

Anexo 9. Construcción de la tipología de los personajes principales.

CHAMANES	PERSONALIDAD	ANIMALES TUTELARES	LUGARES	GUARDIANES
TOJIMA (Natagaima) Etnia Pijao	IMPONENTE Y ARROGANTE	VENADO OSO	LA SIERRA DE ORO (Nevados, páramos y montañas. Sierra Nevada del Cocuy)	LOS TRES ANTOMIÁES (La Sombra del Jaguar. Mito Embera)
CALIMA (Ilama) Etnia Tucano	INDIVIDUALISTA INTROSPECTIVO Y ATEMORIZANTE	ANIMALES RECIPIENTE DRAGONES INSECTOS	EL VALLE DE LOS GUERREROS (Valles y praderas. Valle del Cauca)	LOS MIL ARIBADAS (La Sombra del Jaguar. Mito Embera)
CAUCA (Tachi) Etnia Guambianos	LA TRAICIÓN, EL ENGAÑO Y LA FALSEDAD	AVES JAGUAR	LA BOCA DE FUEGO (Volcanes, cavernas y lava. Volcán del Puracé)	LOS HOMBRES DE PIEDRA (La Sombra del Jaguar. Mito Embera)
TAIRONA (Gaira) Etnia Kogui	INACCESIBLE, AISLADA INTROVERTIDA	DRAGONES MICO JAGUAR	CIUDAD PERDIDA (Mar y Nieve. Sierra Nevada de Santa Marta)	LAS VAMPIRAS SIAMESAS (Mitos vampíricos)
SINÚ (Fronchi) Etnia Embera	ORIENTADO AL ÉXITO, AUDAZ, PRAGMÁTICO Y SOBRESALIENTE	AVES, CARACOL, INSECTOS, VENADO, JAGUAR	LA SELVA DEL CÍCLOPE (Selva húmeda y Manglares. Chocó, Putumayo y Amazonas)	TOMAGATA (Tomagata. Mito Chibcha)
QUIMBAYA (Negütü) Etnia Nukak Makú	ESPONTÁNEA, CONTRADICTORIA, CURIOSA E IMPRUDENTE	RANA PEZ JAGUAR	CAÑO CRISTALES (Ríos y Cascadas Caño Cristales)	LAS SERPIENTES ALADAS (Dabasoba El Salvador. Mito Motilón Barí)
MUISCA (Chía) Etnia Cuna	GENEROSA, AFECTUOSA, TIERNA Y AMOROSA	LAGARTO JAGUAR	CIUDAD DE ORO (Ciudad)	LAS DOS ÁGUILAS NEGRAS (Chiminigagua. Mito Chibcha)
NARIÑO (Alejandro) Etnia Huitoto	REPRIMIDO, CAPRICHOSO Y RESIGNADO.	CARACOL JAGUAR	EL CASTILLO DE LOS CÁRPATOS (Castillos Medievales/La Luna)	



Elementos de Cine

Construcción de la tipología de los personajes principales



Anexo 10. Grupos Étnicos de Colombia.

FAMILIA LINGÜÍSTICA	TRIBU INDIGENA	LUGAR QUE HABITARON
1. CHIBCHA	ARHUACOS TAIRONAS MUISCAS TUNEBO ANDAQUÍES PASTOS y QUILLACINGAS GUAMBIANOS y PAECES	Sierra Nevada de Santa Marta Sierra Nevada de Santa Marta Región Central Andina Casanare Caquetá Sur del País Cauca
2. CARIBE	TURBACOS, CALAMARES, SINÚES QUIMBAYAS PIJAOS MUZOS Y PANCHES CALIMAS MOTILONES CHOCOES	Costa Atlántica Cordillera Central Tolima, Antiguo Caldas Tierras de Santander, Boyacá y Cundinamarca Valle del Cauca Norte de Santander Costa Pacífica
3. ARAWAK	GUAHÍBOS WAYUS O GUAJIROS PIAPOCOS TICUNAS	Llanos Orientales Guajira Bajo Guaviare Amazonas



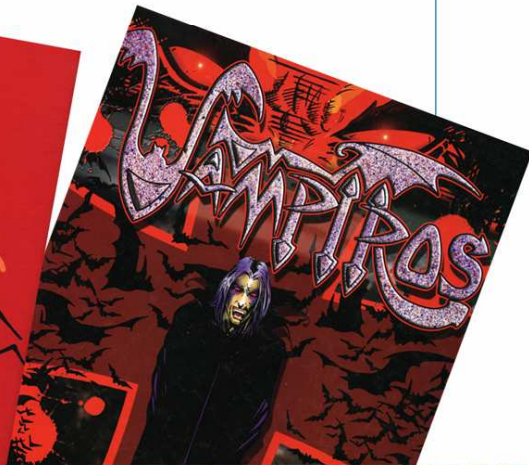
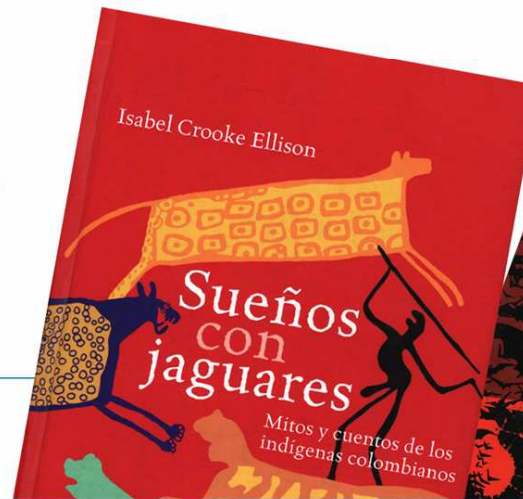
Bases Culturales

Indagación / Grupos étnicos de Colombia



Anexo 11. Síntesis/ Selección de Mitos, Leyendas y Hechos Históricos.

MITOLOGÍA INDÍGENA	CONQUISTA ESPAÑOLA	MITOLOGÍA VAMPÍRICA
<p>La Sombra del Jaguar</p> <p>Tachí Akxoré</p> <p>El Mito de Bachué</p> <p>El Mito de Chiminigagua</p> <p>El Mito de Nemqueteba</p> <p>La Leyenda de la Cacica de Guatavita</p> <p>La Leyenda de "El Dorado"</p> <p>Hunzaúa</p> <p>Tomagata</p> <p>Dabasoba el Salvador</p> <p>Cashinducua y la creación de los Koguis</p> <p>Kalivirnai, El Árbol de las Frutas</p> <p>Peyú, La Tortuga</p>	<p>La Reina Isabel "La Católica"</p> <p>Cristóbal Colón</p> <p>Conquistadores</p> <p>Indígenas</p> <p>Negros traídos de África</p> <p>Colonia</p> <p>Encomienda</p>	<p>Drácula</p> <p>Vlad Tepes "El Empalador"</p> <p>El mito de Lilith</p> <p>Lamia</p> <p>Erzsebeth Báthory</p> <p>Carmilla</p> <p>Christabel</p> <p>Marya Zaleska "La Hija de Drácula"</p> <p>Vampirella</p>



Anexo 12. Síntesis/ Estilo de Ilustración.

